Darwin's Journey

THUNDERGRYPH GAMES

Lo único que ves en el horizonte es la línea que separa el mar del cielo.

De repente, percibes en la distancia una playa y un escalofrío de emoción sacude tu cuerpo por la aventura que te espera.

Te dispones a explorar las islas Galápagos, un lugar mágico de increíble belleza e infinita biodiversidad, donde puedes reunir especímenes y ampliar tus conocimientos sobre las ciencias naturales.

Tras varias horas inspiradoras investigando y alcanzando brillantes conclusiones, decides tomarte un descanso bajo el cielo estrellado y admirar la imponente complejidad del reino animal.

COMPONENTES ESPECÍFICOS

12 Fichas de aventura terrestre serigrafiadas
que sustituyen a las fichas de aventura terrestre de cartón de la expansión fireland

10 Fichas de aventura oceánica serigrafiadas
que sustituyen a las fichas de aventura oceánica de cartón de la expansión fireland

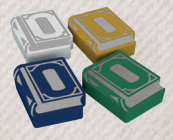
76 Sellos de lacre de plástico
que sustituyen a los sellos de lacre de cartón

1 Ficha exclusiva del HMS Beagle
que sustituye a la original

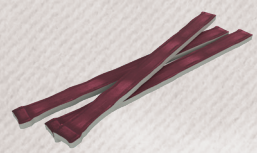
40 Monedas de metal
(28 de valor 1 y 12 de valor 5)
que sustituyen a las monedas de cartón

4 Indicadores de orden de turno serigrafiados con forma de insecto
(1 por cada color de jugador)
que sustituye a los indicadores de orden de turno con forma de cubo de madera

4 Indicadores de tiempo serigrafiados
(1 por cada color de jugador)
que sustituyen a los indicadores de tiempo con forma de cubo de madera de la expansión fireland



4 Indicadores de la teoría de la evolución serigrafiados
(1 por cada color de jugador)
que sustituyen a los indicadores de la teoría de la evolución con forma de cubo de madera



3 Fichas de marcapáginas

1 Bolsa de algodón vertical
para guardar los sellos de lacre de plástico durante la partida

1 Bolsa de tela con cordón ilustrada
(para las monedas de metal)

Diseño del juego: Simone Luciani y Nestore Mangone
Ilustrador: Paolo Voto
Juego en solitario ideado por: Dávid Turczi
Publicación: ThunderGryph Games
Coordinador del proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Dirección artística: Pierpaolo Paoletti
Redacción del manual de reglas: Jonathan Cox

Revisión de las reglas: Jessica Longhurst y Cristina Aguirre Bisi
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Imágenes del reglamento: Erick Tosco
Maquetación del manual de reglas: Guido Vitabile
Traducción: David Martínez del Amor y HiFi Words
Revisión: Juan P. Betanzos Soto y TCG Factory
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2.º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com

© 2022 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.

COMPONENTES COMUNES

1 tablero principal

16 fichas
de conocimiento temporal

30 fichas de investigación

12 losetas de acción especial

8 losetas de objetivo inicial
(4 plateadas y 4 doradas)

12 sellos de lacre especiales
(morados)

2 fichas de lente neutrales

8 losetas de correspondencia

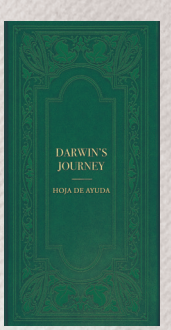
20 losetas de objetivo
(10 plateadas y 10 doradas)

16 cartas de tripulación

16 losetas de museo

40 monedas
(28 de valor 1 y 12 de valor 5)

1 ficha del HMS Beagle



1 hoja de ayuda

56 sellos de lacre normales
(14 por tipo: amarillo, rojo, azul y verde)

16 fichas de espécimen

12 losetas de objetivo
del Beagle

1 ficha de acción de orden
de turno

Resumen

Darwin's Journey es un juego de colocación de trabajadores donde los jugadores podrán revivir los recuerdos de Charles Darwin sobre sus aventuras en las islas Galápagos, donde desarrolló su teoría de la evolución.

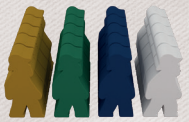
Con un innovador sistema de evolución de trabajadores, cada trabajador estudia las disciplinas necesarias para realizar varias acciones del juego, como explorar islas, navegar por los océanos y enviar correspondencia. A lo largo de la partida, los jugadores deben reunir especímenes terrestres y marinos para facilitar el avance de la investigación científica. A continuación, esos especímenes se envían a distintos museos con el fin de contribuir a ampliar el conocimiento humano en el campo de la biología.

La partida dura 5 rondas y, en cada ronda, los jugadores deben tratar de cumplir varios objetivos a corto y largo plazo. Al final de la partida, el ganador será el jugador con más puntos de victoria.

COMPONENTES DE CADA JUGADOR

1 tablero de jugador

3 exploradores


5 trabajadores

5 tiendas

4 cubos

1 barco

12 sellos
postales

6 fichas de
lente

COMPONENTES DEL MODO SOLITARIO

4 tableros de Alfred (reverso de los tableros de jugador)

8 cartas de acción de Alfred

8 cartas de bonificaciones de Alfred (2 para cada tablero)

Preparación de la partida

Tablero principal

1A. Coloca el tablero principal de modo que el lado de *Fireland* (el que tiene el marcador de Tiempo) quede boca abajo.

1B. **Para cuatro jugadores:** Coloca una ficha de marcapáginas rojo en el centro de los tres Diarios del tablero principal.

2. Baraja las 12 losetas de acción especial. Luego, roba 6 de ellas y colócalas bocabajo en el diario correspondiente. Devuelve las losetas de acción especial restantes a la caja.

Primera partida
En vez de elegir las losetas al azar, coloca las siguientes losetas en el orden que se indica más abajo. Cada loseta muestra un número distinto en la esquina inferior derecha.
Fila superior: 7 y 8
Fila central: 1 y 9
Fila inferior: 5 y 12

3. Coloca las 2 fichas de lente neutrales sobre las 2 losetas de acción especial superiores.

4. Baraja las 8 losetas de correspondencia, elige 3 al azar y colócalas bocarriba en las localizaciones de sobre correspondientes del tablero principal. Devuelve las losetas de correspondencia restantes a la caja.

Primera partida
En vez de elegir las losetas al azar, coloca las losetas de correspondencia 2, 4 y 5 en este orden, empezando por arriba.

5. Toma los sellos de lacre indicados a continuación y devuélvelos a la caja:
Partidas de 2 jugadores: Retira del juego 2 sellos de lacre normales de cada color.
Partidas de 3 jugadores: Retira del juego 1 sello de lacre normal de cada color.
A continuación, toma todos los demás sellos de lacre normales, mézclalos bocabajo y colócalos en un montón junto al tablero.

6. Coloca 1 sello de lacre normal elegido al azar en cada una de las 12 marcas de los 4 pergaminos del tablero.

7. Coloca todos los sellos de lacre especiales (morado) en un montón bocarriba en la bandeja plateada del tablero principal.

8. Coloca las 8 losetas de objetivo inicial a un lado; se asignarán durante los pasos de preparación de los jugadores, antes del comienzo de la partida.

9. Baraja las losetas de objetivo plateadas y doradas por separado y colócalas en 2 pilas bocabajo, en los espacios correspondientes del tablero principal. Roba 2 losetas de objetivo plateadas y 2 doradas y colócalas bocarriba en la parte inferior de cada pila.

10. Coloca las 16 losetas de museo a un lado del tablero principal, imitando el orden que se muestra en el museo del tablero principal.

11. Coloca 1 moneda a la derecha de cada fila del museo.

12. Coloca 1 cubo del color de cada jugador en el libro rojo del principio del marcador de puntos de victoria. A partir de ahora, estos cubos se denominarán «fichas de puntos de victoria».

13. Coloca 1 cubo del color de cada jugador en el libro grande del principio del indicador de la teoría de la evolución. A partir de ahora, estos cubos se denominarán «fichas de evolución».

14. Coloca al azar 1 cubo del color de cada jugador en el indicador de orden de turno. A partir de ahora, estos cubos se denominarán «fichas de orden de turno».

15. Baraja las 12 losetas de objetivo del Beagle y coloca 5 de ellas al azar bocarriba en los espacios correspondientes de la parte inferior del mapa. Devuelve las losetas de objetivo del Beagle restantes a la caja.

Primera partida
En vez de elegir las losetas al azar, coloca las losetas de objetivo del Beagle 7, 4, 10, 8 y 9 en este orden, de izquierda a derecha, en los espacios correspondientes.

16. Mezcla las 16 fichas de espécimen bocabajo y colócalas al azar en cada uno de los espacios circulares y grandes que contienen una bandera de las rutas terrestre y marítima de la mitad inferior del tablero.
Algunas de estos espacios muestran un icono que indica un número concreto de jugadores. No coloques ninguna ficha de espécimen en los espacios que indiquen un número mayor que el número de jugadores de la partida. Sobrarán 6, 3 o 0 fichas de espécimen si se trata de una partida de 2, 3 o 4 jugadores respectivamente. Busca las losetas de museo que se correspondan con las fichas de espécimen sobrantes y colócalas en sus espacios correspondientes del museo. Devuelve las losetas de espécimen restantes a la caja.

17. Coloca todas las monedas, fichas de conocimiento temporal y fichas de investigación a un lado del tablero principal.

18. Coloca 1 explorador del color de cada jugador en el espacio inicial de la isla de más a la izquierda.

19. Coloca 1 barco del color de cada jugador en el espacio de más a la izquierda de la ruta marítima.

20. Coloca la ficha del HMS Beagle en el espacio del Beagle de más a la izquierda de la ruta marítima.

21. Solo en partidas de 2 jugadores:
Coloca la ficha de acción de orden de turno sobre el tablero, tapando la recompensa de monedas.

Preparación de los jugadores

1. Cada jugador se coloca delante los siguientes elementos del color que haya elegido:
   - 1 tablero de jugador
   - 2 exploradores
   - 5 trabajadores
   - 5 tiendas
   - 6 fichas de lente
   - 1 cubo
   - 12 sellos postales
2. Coloca 4 trabajadores en las casillas de trabajador de la parte inferior izquierda de tu tablero de jugador (2A).
   El 5.º trabajador (2B) solo se incorporará al juego cuando hayas logrado el objetivo dorado de más a la izquierda (2C).
3. Coloca las 5 tiendas en las casillas de tienda de la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.
4. Crea 3 pilas con 4 sellos postales cada una y coloca 1 pila en cada casilla de sellos postales de la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.
5. Toma 4 monedas de la reserva.
6. Toma 1 ficha de conocimiento temporal de la reserva.

Obtener cartas de tripulación y objetivos iniciales

Preparación de las cartas de tripulación

A continuación, cada jugador obtendrá 3 cartas de tripulación según uno de los dos métodos siguientes:

Opción 1: Preparación para la primera partida

1. Toma el mazo de tripulación y entrega a los jugadores las cartas que se indican más adelante. Cada carta muestra un número distinto en la esquina inferior derecha. El indicador de orden de turno muestra, de izquierda a derecha, el orden en el que los jugadores obtendrán estas cartas (consulta el paso 14 de la preparación del tablero principal).

   1.er jugador: Cartas de tripulación 1, 2 y 3.
   2.º jugador: Cartas de tripulación 4, 5 y 6.
   3.er jugador: Cartas de tripulación 7, 8 y 9.
   4.º jugador: Cartas de tripulación 10, 11 y 12.
2. Los jugadores muestran sus 3 cartas de tripulación y las colocan bocarriba a un lado de su tablero de jugador.
3. Cada jugador toma de la reserva los sellos de lacre indicados en la esquina superior derecha de sus cartas de tripulación y los coloca en la primera casilla disponible junto a cada trabajador, empezando por la izquierda, de manera que cada trabajador comienza la partida con 1 sello de lacre. Cuando cada jugador haya tomado sus sellos de lacre, el resto se vuelve a mezclar bocabajo.
4. Para obtener más información sobre cómo completar las cartas de tripulación y sus recompensas, consulta la página 22.

Opción 2: Preparación normal

5. Baraja las cartas de tripulación y reparte 4 a cada jugador.
6. Cada jugador elige 1 carta y se la coloca delante bocabajo.
7. A continuación, cada jugador pasa las demás cartas al jugador de su izquierda. Este proceso se repite hasta que cada jugador tenga delante 3 cartas bocabajo.
8. Devuelve a la caja todas las cartas que no se hayan elegido.
9. Los jugadores muestran sus 3 cartas de tripulación y las colocan bocarriba a un lado de su tablero de jugador.

10. Los jugadores toman de la reserva los sellos de lacre indicados en la esquina superior derecha de sus cartas de tripulación. Cuando cada jugador haya tomado sus sellos de lacre, el resto se vuelve a mezclar bocabajo. Cada jugador coloca sus sellos de lacre en la primera casilla disponible junto a cada trabajador, empezando por la izquierda, de manera que cada trabajador comienza la partida con 1 sello de lacre.
11. Para obtener más información sobre cómo completar las cartas de tripulación, consulta la página 22. Para obtener más información sobre los iconos de acción de las cartas de tripulación, consulta la página 18.

Elegir losetas de objetivo inicial

Cada jugador comienza la partida con 2 losetas de objetivo inicial (1 plateada y 1 dorada). Los jugadores obtendrán más objetivos durante la partida. Los jugadores completan un objetivo cuando cumplen los requisitos que indica ese objetivo.
Los requisitos de los objetivos y las acciones resultantes se explican en detalle en las páginas 20-21.

1. Organiza las losetas de objetivo inicial en 2 pilas según su color (plateadas o doradas) y baraja cada pila por separado.
2. Coloca bocarriba 1 fila de objetivos iniciales de la pila plateada con tantas losetas como el número de jugadores.
3. Coloca bocarriba otra fila de objetivos iniciales de la pila dorada, de manera que haya 1 objetivo dorado debajo de cada objetivo plateado. Cada grupo de losetas plateadas y doradas colocadas una junto a la otra se considera una pareja y no se pueden separar durante la preparación de la partida.
4. El jugador cuya ficha de orden de turno esté más a la derecha en el indicador de orden de turno (consulta el paso 14 de la preparación del tablero principal) elige 1 pareja de losetas de objetivo y las coloca a la derecha de su tablero de jugador, al lado de las filas de objetivos.
5. Continuando hacia la izquierda en el indicador de orden de turno, cada jugador elige una pareja de objetivos.

Desarrollo de la partida

Resumen del juego

Darwin's Journey se desarrolla en 5 rondas con 4 fases cada una: acciones, orden de turno, recompensas y mantenimiento. En la fase de acciones, los jugadores envían a sus trabajadores a distintas localizaciones de las islas Galápagos, donde pueden explorar y estudiar especímenes. En la fase de orden de turno, se modifica el orden de turno, en función de quién envió trabajadores a la localización de orden de turno en la fase de acciones. En la fase de recompensas, los jugadores reciben beneficios en función de su correspondencia con la comunidad científica y del objetivo actual del Beagle. Por último, en la fase de mantenimiento, los jugadores preparan la partida para la siguiente ronda o proceden a calcular la puntuación final tras haber completado 5 rondas.

Conceptos clave

- Cada vez que un jugador activa un icono de acción, realiza esa acción de inmediato.
- Los jugadores pueden utilizar lo que hayan obtenido de una acción para pagar el coste de las siguientes acciones del mismo turno.
- Los jugadores pueden completar losetas de objetivo o cartas de tripulación en cualquier momento de la fase de acciones o de la de recompensas para obtener de inmediato las acciones correspondientes a esos objetivos y esas cartas. En consecuencia, es posible que los jugadores realicen acciones en una fase distinta a la de acciones. En la página 21 se explica en detalle cómo completar las cartas de objetivo y de tripulación.

• Siempre que un jugador realice una acción o tape 1 moneda con un numero de color rojo, **debe** pagar a la reserva el número indicado de monedas.

El jugador amarillo desbloquea 1 acción especial pagando 4 monedas.

Colocación de trabajadores

Antes de explicar cada fase de la partida, vamos a centrarnos en cómo colocar los trabajadores sobre el tablero principal.

Secciones de los diarios

En el tablero principal hay 4 diarios (2 principales, 1 especial y 1 pequeño).

Cada diario contiene 1 o 2 secciones, según el número de jugadores.
El diario está separado en 2 secciones por un marcapáginas rojo. Todos los espacios para colocar trabajadores del lado izquierdo del marcapáginas se consideran una sección independiente de la sección de la derecha. Si el diario no tiene marcapáginas, todo el diario se considera una única sección.

El diario entero es 1 sección de diario.

Cada página del diario es 1 sección de diario independiente porque hay un marcapáginas en el centro.

El diario pequeño siempre se corresponde a 1 sección de diario, sin importar el número de jugadores.

Penalizaciones al colocar trabajadores

No hay ningún coste adicional por colocar el primer trabajador, independientemente del color, en una sección de un diario. Al colocar un trabajador, si una sección de un diario ya tiene 1 o más trabajadores de cualquier color (aunque sean del jugador activo), ese jugador debe pagar una cantidad de monedas a la reserva como penalización, que varía según el número de jugadores. El coste es siempre el mismo independientemente del número de trabajadores que haya en esa sección de diario.

2 jugadores: 3 monedas.
3 o 4 jugadores: 2 monedas.

El jugador verde realiza 1 acción de exploración pagando 2 monedas, puesto que otros trabajadores ya han visitado esa sección del diario.

El jugador azul realiza 1 acción de navegación sin coste, puesto que es el primer trabajador que visita esa sección del diario.

Espacios para trabajadores

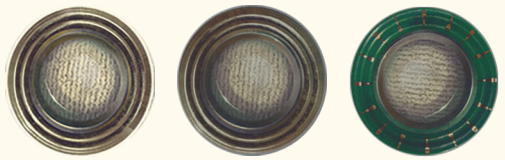
Hay 3 tipos de espacios donde se pueden colocar trabajadores, cada uno con una forma distinta.

Lupa redonda

Solo aparecen en las secciones de los diarios. Sobre una lupa redonda se puede colocar cualquier número de trabajadores, incluso varios del mismo jugador.

Los jugadores deben pagar una penalización si su trabajador no es el primero que se coloca en esa sección de un diario.

Lentes desbloqueadas



Hay distintos tipos de espacios de lente: unos están ya impresos en el tablero principal, otros se desbloquean con fichas de lente neutral durante la preparación de la partida y otros se desbloquean con fichas de lente de los jugadores durante la partida.

Sobre una lente desbloqueada solo se puede colocar 1 trabajador.

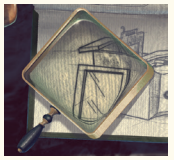
Los jugadores deben pagar una penalización si su trabajador no es el primero que se coloca en esa sección de un diario.

Siempre que un jugador coloque un trabajador sobre una lente del color de un oponente, ese oponente obtiene 1 moneda de la reserva. Los jugadores no obtienen ninguna moneda si colocan un trabajador sobre su propia ficha de lente.

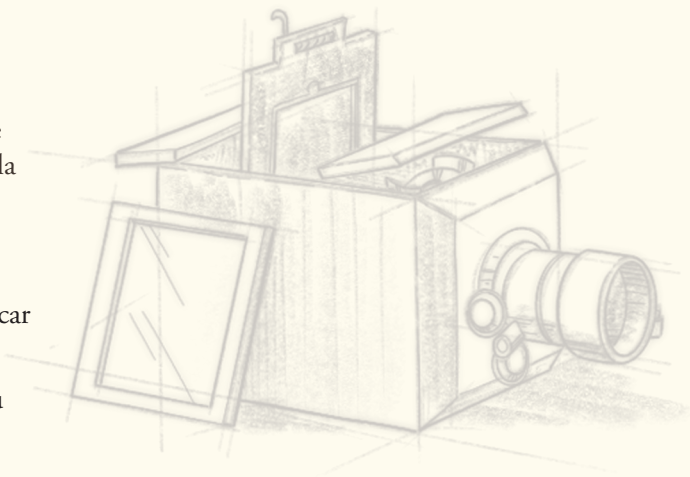
*El jugador azul coloca 1 trabajador sobre una lente del jugador amarillo, por tanto, el jugador amarillo obtiene 1 moneda **de la reserva**.*

Lupa cuadrada o rectangular

Sobre una lupa cuadrada o rectangular se puede colocar cualquier número de trabajadores, incluso varios del mismo jugador.



Nunca hay penalización por colocar trabajadores en estas localizaciones, independientemente del número de trabajadores.



Requisitos en sellos de lacre

Muchos de los espacios para colocar trabajadores tienen un requisito en sellos de lacre que se debe cumplir para colocar ahí un trabajador concreto. Cada jugador comienza la partida con 4 trabajadores en su tablero personal, y cada trabajador comienza la partida con 1 sello de lacre en su fila correspondiente. El 5.º trabajador de cada jugador nunca tendrá sellos de lacre al lado y se puede desbloquear utilizando un objetivo, lo que se explica en detalle en la página 21.

El trabajador superior tiene 1 sello de lacre especial (morado) y ninguna casilla donde añadir más sellos de lacre, mientras que los otros 3 trabajadores tienen el sello de lacre obtenido durante la preparación de la partida y 5 casillas vacías en fila que se pueden tapar con sellos de lacre durante la partida. Los sellos de lacre normales son de 4 colores distintos (verde, azul, amarillo y rojo) y están vinculados a requisitos específicos del tablero principal.

Los sellos de lacre especiales (morados) se consideran de cualquier color.

Un trabajador solo puede visitar determinados espacios si en su fila del tablero de jugador tiene al menos el número de sellos de lacre de ese color que indique el espacio.

Si un espacio requiere más de 1 sello lacre de un color concreto, el icono del sello de lacre incluirá un número a su lado.

Una vez colocados en la fila de un trabajador, los sellos de lacre nunca se retiran.

Cada jugador comienza la partida con 1 sola ficha de conocimiento temporal al lado de su tablero personal. Se puede gastar 1 ficha de conocimiento temporal, devolviéndola a la reserva, para sustituir 1 sello de lacre de cualquier color y así cumplir los requisitos de un espacio.

Realizar las acciones de un espacio

Después de colocar un trabajador y pagar las monedas que corresponda, el jugador activo puede realizar todas las acciones de ese espacio.
Cada acción se corresponde con un icono.
Si un espacio tiene varios iconos, el jugador puede realizar las acciones en cualquier orden.
No es necesario que complete todas las acciones.
Los beneficios que se obtienen de una acción se pueden usar para pagar otras acciones del mismo turno.

El trabajador utilizado en esta acción tiene 1 sello de lacre verde y 2 amarillos.

Puesto que al trabajador le falta 1 sello de lacre verde para cumplir los requisitos, debe gastar 1 ficha de conocimiento temporal si quiere realizar la acción.

1: Espacio donde se coloca el trabajador
2: Requisito para colocar el trabajador
3: Acción que se puede realizar

Estructura de las rondas

Cada una de las 5 rondas del juego se divide en 4 fases que se deben completar en orden.

Fase de acciones

En su turno, cada jugador debe colocar 1 solo trabajador de su tablero personal en 1 espacio del tablero principal. Si a un jugador no le quedan trabajadores, debe pasar y ya no podrá jugar más turnos durante el resto de la fase.

En la fase de acciones, los jugadores se turnan para colocar trabajadores siguiendo el orden que marque el indicador de orden de turno del tablero principal. El jugador cuya ficha esté en la casilla de más a la izquierda del indicador de orden de turno coloca 1 trabajador y realiza las acciones del espacio correspondiente en el orden que elija. A continuación, jugará su turno el jugador cuya ficha esté en la 2.ª casilla empezando por la izquierda del indicador de orden de turno. Y así sucesivamente hasta que cada jugador haya colocado 1 trabajador. Cuando cada jugador haya colocado a su 1.er trabajador, el proceso se repite en orden hasta que se hayan colocado todos los trabajadores.

El juego incluye varias acciones distintas que se dividen en 4 tipos: acciones del tablero principal, acciones especiales, acciones de tripulación y acciones de objetivos. Muchas acciones incluyen además un icono modificador en la esquina superior derecha que afecta a cómo se debe realizar la acción correspondiente.

Iconos modificadores

Indica el número de veces que se puede realizar la acción correspondiente en el mismo turno.

Representa un descuento en monedas al realizar esa acción específica.

No pagarás ninguna moneda al realizar todos los pasos de la acción correspondiente.

Repite la acción que acabas de realizar.

El efecto correspondiente se aplica durante el resto de la partida.

Vuelves a obtener la acción durante la puntuación final, una vez terminada la partida.

Realiza esta acción o aplica la bonificación de inmediato.

Obtienes la recompensa correspondiente de una de las islas que tenga un explorador de tu color.

Acciones del tablero principal

Estas acciones aparecen en los espacios del tablero principal o en las rutas del mapa (en la mitad inferior del tablero).

Obtener puntos de victoria

Esta acción también aparece en las losetas de acción especial y en las cartas de tripulación.

Obtienes el número indicado de puntos de victoria y avanzas tu ficha en el marcador.

Si un jugador tiene más de 50 puntos, debe colocar 1 cubo de su color en el icono de «50» de la esquina superior derecha del tablero. Este cubo es el que cada jugador dejó al lado de su tablero durante la preparación de los jugadores.

Esta nueva ficha se mueve a la derecha cada vez que el jugador vuelve a pasar por la casilla de 0 puntos del marcador. La ficha de puntos de victoria (el cubo original) se devuelve a la casilla 0 y el jugador seguirá usándola para contar los puntos que obtiene.

Obtener monedas

Esta acción también aparece en las losetas de acción especial y en las cartas de tripulación.

Obtienes de la reserva el número indicado de monedas.

Desbloquear espacios de lente

Puedes colocar 1 ficha de lente de tu color en 1 espacio bloqueado de cualquier acción de un diario principal o especial.

Todos los espacios bloqueados muestran un coste en monedas que se debe pagar antes de colocar cualquier ficha de lente.

Esta acción normalmente se realiza después de colocar un trabajador en el diario pequeño y, por tanto, tiene una penalización si otro jugador ya ha visitado la misma sección de un diario.

Como bonificación especial por desbloquear, el jugador activo puede realizar de inmediato las acciones correspondientes a ese espacio sin necesidad de colocar un trabajador e ignorando los sellos de lacre requeridos.

A partir de ese momento, el espacio queda desbloqueado para el resto de la partida y cualquier jugador puede colocar ahí un trabajador en su turno si tiene alguno disponible.

Si un jugador coloca un trabajador sobre una lente del color de un oponente, ese oponente obtiene 1 moneda de la reserva.
Los jugadores no obtienen ninguna moneda si colocan un trabajador sobre una lente de su propio color.

En cada página de los diarios principales que se muestran en la imagen, las acciones se deben desbloquear en orden (de arriba abajo).

El jugador amarillo paga 4 monedas para desbloquear 1 espacio del diario especial.

Las acciones especiales del diario que se muestra en la imagen de arriba se pueden desbloquear en cualquier orden.

Academia

Puedes comprar 1 sello de lacre de cualquier pergamino de la academia. Si hay un coste en monedas asociado al pergamino donde está el sello de lacre que se desea comprar (1), se deben pagar esas monedas a la reserva.

El jugador activo añade el nuevo sello de lacre a la primera casilla disponible, empezando por la izquierda, de la **fila de cualquier trabajador** de su tablero de jugador. Si se coloca el sello de lacre en una casilla con un coste de (1), se deben pagar las monedas correspondientes a la reserva.

Cuando un trabajador obtenga su 4.º y su 6.º sello de lacre, obtendrá además los beneficios de la condecoración plateada y dorada respectivamente. Estas conceden opciones adicionales y/o descuentos para las acciones que realice ese trabajador, que se explican en detalle en la página 19.

Navegación

Puedes avanzar tu barco por la ruta marítima un número de espacios igual o menor al valor que se muestra en la esquina superior derecha del icono.
En el mismo espacio puede haber cualquier número de barcos a la vez, incluido el HMS Beagle.

Cuando el barco de un jugador cruce una banda plateada de la ruta marítima, ese jugador deberá colocar 1 explorador en una nueva isla. Cada isla tiene 1 espacio inicial con el mismo icono de explorador que muestran las bandas plateadas de la ruta marítima. El jugador activo coloca 1 de sus exploradores en el espacio inicial de la isla correspondiente.

Puede haber cualquier número de exploradores a la vez en el mismo espacio inicial de una isla.

Solo puede haber 1 explorador en el mismo espacio, excepto en el primero y en el último espacio de cada isla. En estos espacios puede haber cualquier número de exploradores.

El primer explorador en cruzar una banda dorada de la ruta terrestre concede al jugador un número de puntos de victoria igual al número que se muestra en la banda. Solo el primer explorador en cruzar una banda dorada concede estos puntos.

Después de mover a su explorador, el jugador debe realizar de inmediato la acción que muestra el espacio donde el explorador se ha detenido.
El primer jugador en colocar un explorador en el último espacio de una isla obtiene 3 puntos de victoria.

El jugador azul realiza 1 acción de navegación. Puesto que el barco ha cruzado la banda plateada de la ruta marítima, el jugador azul coloca 1 explorador en el espacio inicial de la isla correspondiente.

Si hay un icono de acción donde se ha detenido el barco, el jugador activo puede realizar en ese momento la acción indicada. **El primer jugador en colocar un barco en el último espacio de la ruta marítima obtiene 3 puntos de victoria.**

Los espacios del Beagle no activan ningún efecto.

Exploración

Puedes avanzar 1 explorador de tu color en una isla un número de espacios igual o menor al valor que se muestra en la esquina superior derecha del icono.

Los espacios ocupados por exploradores de un oponente se deben saltar y no cuentan de cara al límite de espacios avanzados.

El jugador amarillo realiza 1 acción de exploración de hasta 2 espacios. El explorador amarillo saltará el espacio ocupado por el explorador verde y se detendrá en el espacio «1» o «2», según la acción que quiera realizar.

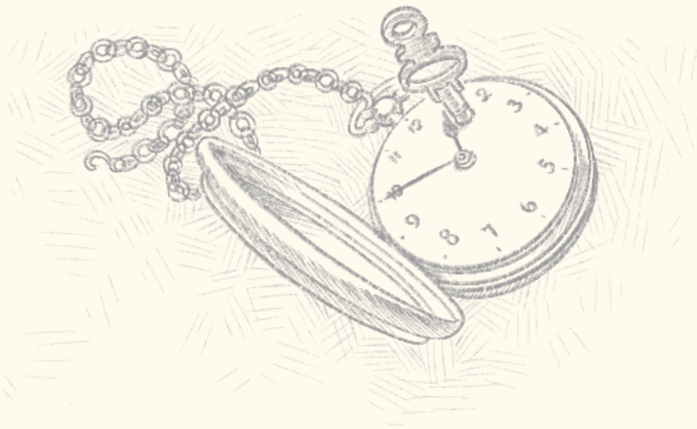
Estudiar especímenes de las islas Galápagos

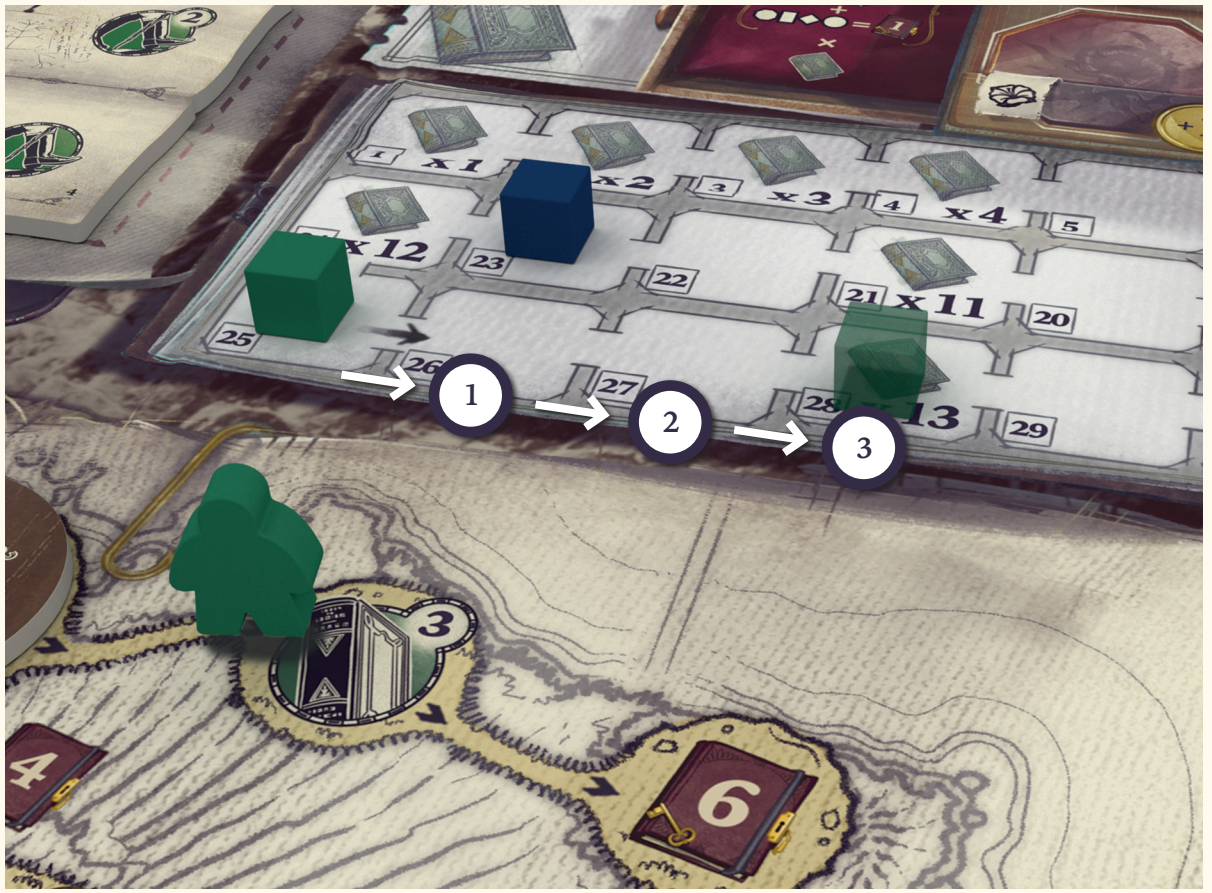
Estas acciones aparecen en las fichas de espécimen que se colocan en la ruta terrestre y la ruta marítima.
Puedes colocar 1 ficha de investigación sobre el icono del mismo espécimen de tu tablero de jugador.

Avanzar en el indicador de la teoría de la evolución

Avanza tu ficha de evolución en el indicador de la teoría de la evolución tantas casillas como el número que indique el icono correspondiente.

Algunas casillas del indicador contienen un icono de multiplicador de libros que solo se activa durante la puntuación final. En la página 25 se explica en detalle cómo puntuar en el indicador de la teoría de la evolución.





En cada uno de estos ejemplos, el jugador verde obtendrá 1 espécimen colocando 1 ficha de investigación sobre el espécimen correspondiente de su tablero de jugador. En el ejemplo de arriba, obtiene el reptil verde y, en el de abajo, obtiene el pájaro verde.

Establecer un campamento

Esta acción solo se puede realizar si hay un espacio de tienda vacío junto al icono correspondiente. Retira la primera tienda disponible, empezando por arriba, de tu tablero de jugador y colócala en un espacio de tienda vacío junto al icono correspondiente.
Si el espacio tiene un coste en monedas, el jugador debe pagar la cantidad indicada para colocar la tienda.

El jugador activo puede realizar cualquier acción adicional que indiquen los iconos del espacio donde acaba de colocar su tienda.

Después de realizar la acción de «establecer un campamento», el jugador puede realizar las acciones que indique su tablero de jugador al lado de la casilla de la que ha quitado la tienda. Algunas acciones de las tiendas del tablero de jugador muestran una barra con 2 opciones; el jugador debe elegir 1 de esas 2 acciones.

Correspondencia

Puedes tomar sellos postales de tu tablero de jugador y colocarlos en 1 sobre del tablero principal.

El icono indica el número de sellos postales que se pueden tomar. El jugador activo puede tomar los sellos postales de cualquier número de pilas, pero solo puede colocarlos en 1 sobre.

En cuanto el jugador haya colocado los sellos postales en el tablero principal, si ha retirado el último sello de 1 o más pilas, ese jugador puede realizar cualquiera de las acciones asociadas con las pilas vacías.

Cada sobre muestra las acciones extra que pueden realizar durante la fase de recompensas el 1.er y el 2.º jugador que más sellos postales tengan en ese sobre. Esto se explica en detalle en la página 23.

En la fase de recompensas, es posible que algunos sellos postales se descarten y se coloquen en la bandeja de sellos usados al lado de los sobres.
Al realizar una acción de correspondencia, si el jugador activo no tiene suficientes sellos postales en las pilas de su tablero de jugador, puede tomar de la bandeja los sellos postales de su color que necesite para realizar la acción.

Entregar especímenes

Puedes entregar un espécimen al museo si la loseta de museo correspondiente a ese espécimen no se encuentra ya en el museo.

El jugador activo solo puede entregar un espécimen si tiene 1 ficha de investigación sobre ese espécimen en su tablero de jugador. El jugador toma la loseta de museo correspondiente (situada junto al tablero principal) y la coloca sobre la casilla del museo de ese espécimen.

Si es la primera loseta de museo colocada en una fila (sin contar los especímenes colocados durante la preparación de la partida), el jugador activo toma la moneda que hay junto a la fila.

Si es la última loseta de museo colocada en una fila, el jugador activo puede avanzar su ficha de evolución 1 casilla en el indicador de la teoría de la evolución.

Dependiendo de los especímenes que haya en el museo, el jugador obtiene un número determinado de monedas y avanza su ficha de evolución un número determinado de casillas. Debe fijarse en cada casilla de la misma fila y columna al colocar la loseta de museo para saber qué beneficios obtiene. Por cada casilla vacía de la misma fila y columna donde ha colocado el espécimen, obtiene 1 moneda y, por cada casilla ocupada, avanza su ficha de evolución 1 casilla en el indicador de la teoría de la evolución. La loseta recién colocada no concede ninguna acción extra en este momento.

Los jugadores pueden entregar hasta 2 especímenes a la vez en el museo, el primero sin coste y el segundo pagando 3 monedas. Los jugadores pueden utilizar las monedas obtenidas por entregar el primer espécimen para pagar la entrega del segundo.

Ejemplo: Al entregar el reptil verde al Museo, el jugador activo avanza 2 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y obtiene 4 monedas.

Estudiar especímenes del museo

Elige 1 loseta de museo que ya esté en el museo del tablero principal.

A continuación, puedes colocar 1 ficha de investigación sobre el mismo espécimen de tu tablero de jugador.

El jugador activo puede estudiar hasta 2 especímenes a la vez al realizar la acción de estudiar especímenes del museo, el primero sin coste y el segundo pagando 3 monedas.

Reservar orden de turno

Coloca 1 trabajador en el espacio vacío de más a la izquierda de la lupa rectangular, encima del indicador de orden de turno.

A continuación, obtienes 2 monedas de la reserva (3 monedas en partidas de 2 jugadores). El orden de los trabajadores en la lupa afectará al orden de turno de la siguiente ronda, como se explica en más detalle en la página 22.

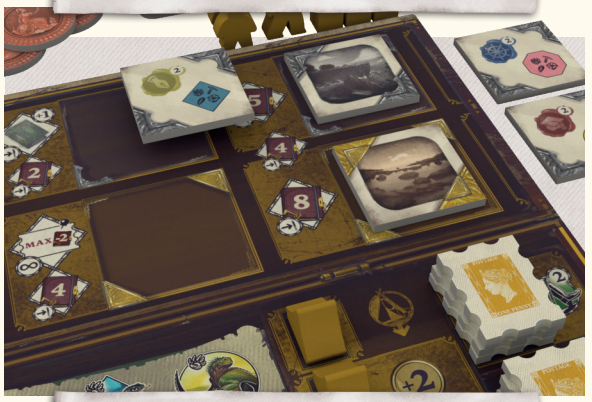
Obtener un objetivo

Puedes tomar 1 loseta de objetivo disponible de la localización correspondiente del tablero principal y colocarla bocarriba en tu reserva, a la derecha de las filas de objetivo de tu tablero de jugador.

En la reserva de un jugador, puede haber como máximo 2 losetas de objetivo. Ambas losetas pueden ser del mismo tipo (plateadas o doradas).

Si ya hay 2 losetas de objetivo en la reserva de un jugador, ese jugador debe colocar la nueva loseta de objetivo bocarriba en una casilla de objetivo vacía del mismo tipo (plateada o dorada). Si la casilla muestra un coste en monedas, deberá pagarlo para colocar la loseta. En la página 20 se explica en detalle cómo completar los objetivos y sus recompensas correspondientes.

En estos 2 espacios de la derecha del tablero de jugador se puede colocar cualquiera de los 2 tipos de loseta de objetivo.



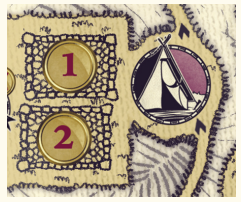
Los 2 espacios de la reserva están ocupados, así que la nueva loseta de objetivo se debe colocar bocarriba en una casilla vacía de la fila plateada.

Acciones especiales y acciones de tripulación

Las losetas de acción especial y las cartas de tripulación muestran varios tipos de iconos de acción. Muchos de esos iconos indican acciones del tablero que ya se han explicado en secciones anteriores. A continuación, se explican las acciones nuevas que aparecen en las losetas de acción especial y en las cartas de tripulación:

Establecer cualquier campamento

Puedes colocar 1 tienda en **cualquier** espacio de tienda vacío de cualquier campamento y pagar el coste en monedas correspondiente. La ubicación de tus exploradores o tu barco no afectan a esta acción. A continuación, puedes realizar cualquier acción de ese campamento y cualquier acción de tu tablero de jugador que esté al lado de donde has quitado la tienda.



Repetir una entrega

Realiza la acción de «entregar espécimen» con un espécimen que ya se encuentre en el museo.

El jugador activo debe tener una ficha de investigación del espécimen correspondiente en su tablero personal. Esta acción se realiza exactamente igual que si estuviera colocando una loseta de museo por primera vez, bonificación adicional incluida, si la ficha es la última colocada en la fila. Sin embargo, si la loseta de museo elegida ya había sido previamente la primera loseta entregada en esa fila, la bonificación correspondiente se ignora.

Completar automáticamente un objetivo

Puedes completar de inmediato cualquiera de tus objetivos. No es necesario que cumplas ninguno de los requisitos del objetivo y puedes colocarlo bocabajo en cualquier casilla de objetivo disponible de tu tablero de jugador. Si la casilla tiene algún coste asociado, debes pagarlo.

A continuación, realiza la acción de objetivo correspondiente como recompensa. Estas recompensas se explican en detalle en la página 21.

Obtener sellos de lacre especiales (morados)

Toma 1 sello de lacre especial de la reserva y colócalo en la casilla disponible de más a la izquierda de la fila de cualquier trabajador de tu tablero de jugador, sin coste.

El sello de lacre especial cuenta como un sello de cualquier color de cara a los requisitos de colocación de trabajadores.

Obtener conocimiento temporal

Obtienes 1 ficha de conocimiento temporal de la reserva. Estas fichas se pueden gastar, devolviéndolas a la reserva, para sustituir un sello de lacre de cualquier color y así cumplir los requisitos en sellos de lacre de un espacio.

Canjear conocimiento temporal

Puedes devolver 1 ficha de conocimiento temporal a la reserva para obtener 7 monedas o 7 puntos de victoria.

Colocar un explorador

Puedes colocar 1 de tus exploradores sin usar en el espacio inicial de cualquier isla donde no tengas ya un explorador.

Realizar una acción bloqueada

Puede realizar todas las acciones correspondientes a 1 espacio bloqueado que no tenga una ficha de lente. El jugador activo no la desbloquea, no coloca ningún trabajador y no necesita tener los sellos de lacre requeridos.

Estudiar cualquier espécimen

Puedes colocar 1 ficha de investigación en una casilla de espécimen vacía de tu tablero de jugador.

Avanzar hasta el HMS Beagle

Mueve tu barco al mismo espacio de la ruta marítima donde se encuentra el HMS Beagle.

Repartir correspondencia

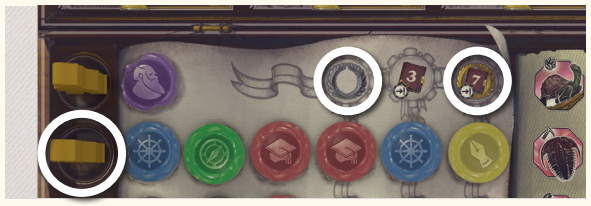
Puedes colocar hasta 4 sellos postales en cualquier número de sobres del tablero principal, distribuidos como quieras.

Copiar una carta de tripulación

Realiza de inmediato todas las acciones de tripulación de una carta de tripulación sin completar de cualquier jugador (incluido tú).

Condecoraciones

Cuando un trabajador obtenga su 4.º sello de lacre, obtendrá además la condecoración plateada. Cuando un trabajador obtenga su 6.º sello de lacre, obtendrá además la condecoración dorada. Todas las secciones de los diarios contienen bonificaciones por condecoraciones que se muestran en el rectángulo de la esquina superior derecha de esa página.



Si el jugador activo coloca un trabajador en una sección de un diario con una condecoración plateada, obtiene la bonificación correspondiente.

Exploración extra: Puedes añadir 1 movimiento a la acción de exploración correspondiente.

Navegación extra: Puedes añadir 1 movimiento a la acción de navegación correspondiente.

Sello postal extra: Puedes colocar 1 sello postal más con la acción de correspondencia pertinente.

Sello de lacre extra: Puedes obtener 1 sello de lacre más con la acción de academia correspondiente. Sigue siendo necesario pagar las penalizaciones, tanto de los pergaminos como de los tableros de jugador.

Obtener monedas: Toma 2 monedas de la reserva.

Si el jugador activo coloca un trabajador en una sección de un diario con una condecoración dorada, obtiene la bonificación correspondiente.

Parada extra: Al explorar o navegar, 1 de tus exploradores o tu barco puede detenerse por el camino y realizar la acción del espacio donde se detiene antes de completar el movimiento. A continuación, realiza la acción de su última parada de la manera habitual.

Descuento en sellos de lacre: Paga 1 moneda menos por cada acción de academia. El descuento se puede aplicar al coste de tomar un sello de lacre del tablero o al coste de colocar el sello en tu tablero de jugador.

El jugador azul coloca 1 trabajador con las condecoraciones plateada y dorada en una acción de exploración. Por lo tanto, gracias a la condecoración dorada, su explorador podrá detenerse 2 veces. Primero, estudia el espécimen (2) y luego llega a su destino final (4), donde obtiene 4 puntos de victoria.

Obtener puntos de victoria: Obtienes de inmediato 3 puntos de victoria.

Los trabajadores con el 5.º y el 6.º sello de lacre conceden puntos de victoria al final de la partida. Los jugadores obtienen la cantidad de puntos que se indica en la parte superior de la columna por cada trabajador con un sello de lacre en esa columna. Un trabajador con 5 sellos de lacre concederá 3 puntos de victoria, mientras que un trabajador con 6 sellos de lacre concederá otros 7 puntos, sumando un total de 10. La puntuación al final de la partida se explica en detalle en la página 25.

Repartir sellos postales: Puedes colocar los sellos postales de esta acción de correspondencia en varios sobres en vez de en uno solo.

Ejemplo: El trabajador amarillo, que tiene las condecoraciones plateada y dorada, podrá colocar 3 sellos postales (2 + 1) al realizar la acción, en vez de 2, debido a la condecoración palteada. Gracias a la condecoración dorada, además podrá repartir esos sellos postales entre los sobres como quiera.

Completar objetivos y cartas de tripulación

Cada objetivo y carta de tripulación muestra una serie de requisitos que se deben cumplir. Los jugadores pueden completar sus losetas de objetivo y sus cartas de tripulación en cualquier momento de la fase de acciones o la fase de recompensas de su turno.

Objetivos

Cada objetivo muestra unos requisitos específicos que un jugador debe cumplir para completarlo. **Los jugadores nunca deben gastar nada para completar un objetivo, solo deben cumplir los requisitos.**

Cuando un jugador completa un objetivo, debe darle la vuelta a la loseta y colocarla bocabajo en la casilla que ocupa o tomar la loseta de su reserva, junto a su tablero de jugador, y colocarla bocabajo en una casilla de objetivo vacía del mismo color (plateado o dorado). Si la loseta se ha tomado de la reserva y la casilla de objetivo elegida muestra un coste en monedas, el jugador debe pagar la cantidad indicada para completar el objetivo.

Cuando un objetivo se completa, el jugador obtiene la recompensa correspondiente a la casilla donde se acaba de colocar ese objetivo (1). Todas las recompensas de puntos de victoria del tablero de jugador (2) se obtienen al final de la partida.

Si un jugador completa los 2 objetivos de las casillas más a la derecha, obtendrá 4 puntos de victoria al final de la partida.

Las acciones de estos objetivos se explican en detalle en la página 21.

Requisitos de los objetivos

Todos los símbolos de los requisitos de los objetivos que no muestran un número representan 1 solo elemento de ese tipo.

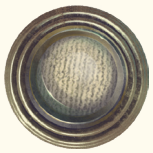
Debes tener el número indicado de pilas de sellos postales vacías en tu tablero de jugador.

Debes haber colocado en tu tablero de jugador al menos el número indicado de fichas de investigación sobre especímenes con el icono correspondiente.

Debes haber colocado en tu tablero de jugador al menos el número indicado de fichas de investigación sobre especímenes del color y la forma correspondientes.

Tu ficha de evolución debe ocupar o haber superado la casilla indicada del indicador de la teoría de la evolución. El número se corresponde con la casilla del indicador, no con el número de libros obtenidos.

Debes haber colocado en tu tablero de jugador al menos el número indicado de tiendas en campamentos.



Debes haber colocado al menos el número indicado de fichas de lente para desbloquear acciones.

Tu barco debe ocupar el mismo espacio en la ruta marítima que el HMS Beagle o haberlo adelantado.

Debes tener en tu tablero de jugador el número indicado de sellos de lacre del color correspondiente. No es necesario que los sellos de lacre se encuentren en la misma fila. Los sellos de lacre especiales y las fichas de conocimiento temporal no se pueden utilizar para cumplir los requisitos de los objetivos.

Acciones de los objetivos

Elige 1 tienda que hayas colocado previamente y realiza todas las acciones correspondientes como si acabaras de colocar la tienda por primera vez. Esta acción no implica ninguna penalización.

Ya no tendrás que pagar por tomar sellos de lacre de los pergaminos de la academia. No obstante, sí tendrás que pagar por colocar los sellos de lacre en tu tablero de jugador.

Coloca 1 ficha de investigación sobre cualquier espécimen de tu tablero de jugador que coincida con un espécimen que uno de tus exploradores haya encontrado en una isla.

Cuando calcules la puntuación del indicador de la teoría de la evolución, suma 1 multiplicador de libros al número de multiplicadores alcanzados en el indicador. Hazlo antes de sumar la puntuación del indicador de la teoría de la evolución.

Obtienes 5 puntos de victoria durante la puntuación final.

Si completas los objetivos situados por encima y por debajo de este icono, obtienes 4 puntos de victoria durante la puntuación final.

Obtienes 8 puntos de victoria durante la puntuación final.

Toma de inmediato 1 sello de lacre especial de la reserva y colócalo en la casilla vacía de más a la izquierda de la fila de un trabajador de tu tablero de jugador. No tienes que pagar el coste correspondiente.

Puedes tomar el 5.º trabajador que tienes junto a tu tablero de jugador y colocarlo en esta casilla para desbloquearlo.

Si el jugador activo ha completado el objetivo en la fase de acciones, podrá usar este trabajador en la ronda en curso.

El jugador puede usar este trabajador durante el resto de la partida. No se pueden colocar sellos de lacre junto a este trabajador, pero sí se pueden gastar fichas de conocimiento temporal para cumplir los requisitos en sellos de lacre.

La penalización por visitar una sección de un diario ocupada se reduce en 1 moneda durante el resto de la partida.

Durante la puntuación de los objetivos del Beagle, cada penalización por quedar rezagado respecto al HMS Beagle se reduce a un máximo de 2 (es decir, desde este momento la penalización será de 1 o 2 puntos de victoria). Consulta la sección de «Puntuar la loseta de objetivo del Beagle» en las páginas 23-24 para obtener más información.

Cartas de tripulación

Las cartas de tripulación se dividen en cuatro zonas:

1. El sello de lacre que se le asigna a un trabajador concreto durante la preparación de la partida.
2. Los sellos de lacre que un trabajador debe tener para cumplir los requisitos de la carta de tripulación.
3. La acción que se obtiene al completar la carta de tripulación.
4. El número de la carta de tripulación que se usa como referencia en el reglamento y durante la preparación de la partida.

Cada carta de tripulación muestra una serie de sellos de lacre en su zona central. Para completar una carta de tripulación, un jugador debe tener un trabajador que en su fila tenga al menos los sellos de lacre que se muestran en esa carta (en cualquier orden). Cada trabajador solo se puede utilizar 1 vez para cumplir los requisitos de una carta de tripulación. Los sellos de lacre especiales cuentan como sellos de cualquier color a efectos de cumplir los requisitos de las cartas de tripulación. **Sin embargo, las fichas de conocimiento temporal no se pueden usar para cumplir los requisitos de las cartas de tripulación.**

Los jugadores pueden completar sus cartas de tripulación en la fase de acciones y la de recompensas. Cuando completa una carta, el jugador activo realiza las acciones que hay en la parte inferior de esa carta y le da la vuelta para indicar que ya la ha completado. Las acciones de las cartas de tripulación se explican en detalle en la página 18.

Después de darle la vuelta a la carta, el jugador debe colocarla a la izquierda de su tablero de jugador con la flecha apuntando al trabajador que se ha usado para completarla. Ahora la carta corresponde a ese trabajador y este no se puede utilizar para completar otras cartas de tripulación.

Fase de modificar el orden de turno

Si hay trabajadores en la localización de orden de turno, se debe proceder a modificar el indicador de orden de turno. El jugador cuyo trabajador esté más a la izquierda debe mover su ficha de orden de turno a la casilla 1 del indicador. Si hay más de 1 trabajador en esa localización, cada jugador coloca su ficha de orden de turno respetando el mismo orden de la localización, de izquierda a derecha. Las fichas de orden de turno solo se mueven en función de las demás fichas si se coloca un trabajador. Si no hay trabajadores en la localización, el orden de turno se mantiene.

Fase de recompensas

Los jugadores obtienen recompensas por mayorías de correspondencia y por objetivos del Beagle. Estas recompensas se obtienen en el orden de turno correspondiente.

Mayorías de correspondencia

Los 3 sobres conceden beneficios a los 2 jugadores con más sellos postales de su color en cada sobre. Estas mayorías se determinan de arriba abajo, empezando por el sobre superior.

Una vez determinada, el jugador con más sellos en un sobre puede realizar, como recompensa, todas las acciones que se muestran en la primera sección de la loseta de correspondencia pertinente. En caso de empate, los jugadores empatados pueden realizar las acciones en orden de turno.

A continuación, el segundo jugador con más sellos postales en un sobre puede realizar todas las acciones que se muestran en la segunda sección de la loseta de correspondencia pertinente. En caso de empate, los jugadores empatados pueden realizar las acciones en orden de turno. El segundo jugador con más sellos postales sigue recibiendo su recompensa independientemente del número de jugadores con mayoría de sellos postales.

A continuación, todos los jugadores que han realizado una acción como recompensa por sus mayorías deben retirar la mitad de sus sellos postales, redondeando hacia arriba, y colocarlos en la bandeja de sellos usados del tablero principal.

Al calcular las mayorías de correspondencia del primer sobre, el jugador azul y el amarillo empatan en mayoría de sellos postales. Cada uno obtendrá la recompensa de 1 ficha de conocimiento temporal y 2 monedas. El jugador verde es el segundo con más sellos postales y obtendrá la recompensa de 2 monedas. A continuación, todos los jugadores descartan la mitad de sus sellos postales redondeando hacia arriba (el jugador azul y el amarillo 2 sellos postales cada uno, y el verde 1).

Puntuar la loseta de objetivo del Beagle

En este momento, se puntúa la loseta de objetivo del Beagle, justo debajo de la posición del HMS Beagle en la ruta marítima. Cada jugador obtiene el número indicado de puntos de victoria según las condiciones del objetivo actual.
Los puntos obtenidos se pueden ver reducidos por penalizaciones en función de la posición relativa del barco de un jugador con respecto al HMS Beagle.

Condiciones de los objetivos

Obtienes 4 puntos de victoria por cada sello de lacre del color indicado en tu tablero de jugador. Los sellos de lacre especiales no cuentan.

Obtienes 6 puntos de victoria por cada ficha de investigación en tu tablero de jugador del tipo de espécimen indicado.

Obtienes 5 puntos de victoria por cada ficha de lente de tu color que haya en el tablero principal.

Obtienes 8 puntos de victoria por cada pila de sellos postales vacía que haya en tu tablero de jugador.

Obtienes 4 puntos de victoria por cada tienda que tengas en el tablero principal.

Obtienes 3 puntos de victoria por cada objetivo que hayas completado.

Los puntos de victoria que se obtienen con objetivos del Beagle se ven afectados por las penalizaciones por quedar rezagado que se describen en la siguiente página.

Penalizaciones por quedar rezagado

Si el barco de un jugador queda rezagado respecto al HMS Beagle en la ruta marítima, se reducen los puntos de ese jugador por el objetivo del Beagle. Cada penalización en puntos de victoria -4 entre el barco del jugador y el HMS Beagle resta la cantidad indicada del total de puntos obtenidos. Esta penalización nunca puede reducir el número de puntos de victoria obtenidos por debajo de 0.

Cuando todos los jugadores hayan puntuado por la loseta de objetivo del Beagle, dale la vuelta a esa loseta.

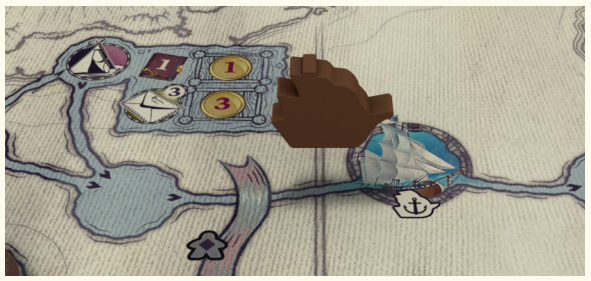
Como referencia, consulta el ejemplo a la derecha.

El jugador verde tiene 3 sellos de lacre rojos y debería sumar un total de 12 puntos de victoria, pero como su barco está a 2 bandas plateadas del HMS Beagle, recibirá una penalización de -7 puntos de victoria. Por lo tanto, el jugador verde sumará un total de 5 puntos de victoria.

Fase de mantenimiento

La fase de mantenimiento se desarrolla como se explica a continuación, excepto en la 5.ª ronda de la partida, en la que se pasa a la puntuación final.

1. El HMS Beagle avanza en la ruta marítima hasta el siguiente espacio de objetivo del Beagle.



2. Todos los jugadores devuelven sus trabajadores a sus tableros de jugador.

1. Retira todos los objetivos que queden en el tablero principal y roba 2 nuevos objetivos plateados y 2 dorados. Colócalos en los espacios correspondientes.

2. Retira todos los sellos de lacre del pergamino superior del tablero principal. Mueve todos los sellos de lacre hacia arriba de manera que no quede ningún espacio vacío por encima de ningún sello de lacre. A continuación, toma nuevos sellos de lacre y completa los espacios vacíos de los pergaminos.

Puntuación final

Cuando termine la ronda 5, los jugadores deben proceder a la puntuación final, donde sumarán puntos de victoria de final de partida de su tablero de jugador, del indicador de la teoría de la evolución y por las monedas y las fichas de conocimiento temporal restantes.

Puntuación del tablero de jugador

Cada objetivo completado suma puntos de victoria al final de la partida. Si un jugador ha completado el objetivo plateado y el objetivo dorado de más a la derecha de su tablero de jugador, obtiene también los 4 puntos de victoria que se muestran entre una y otra casilla de objetivo.

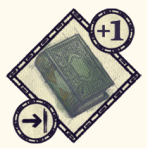
Cada trabajador con 5 sellos de lacre en su fila suma 3 puntos de victoria y cada trabajador con 6 sellos de lacre suma otros 7 puntos de victoria, de modo que, en total, son 10 puntos de victoria por cada trabajador con 6 sellos de lacre (3+7).

Si un jugador ha colocado 5 tiendas en campamentos, suma 5 puntos de victoria.

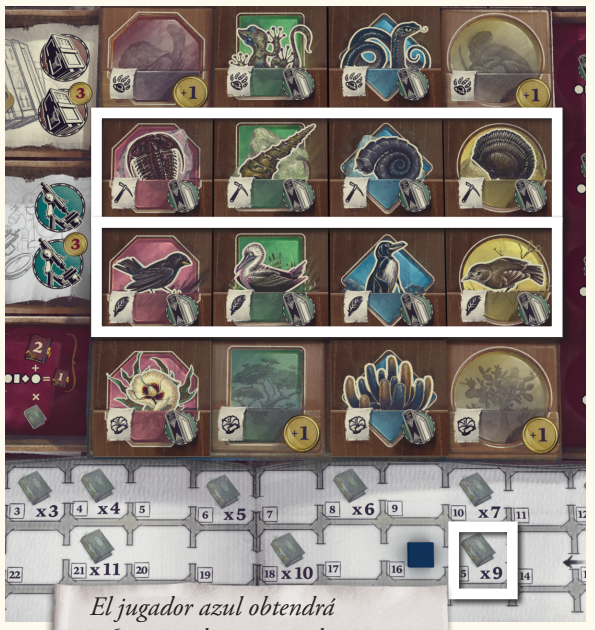
Puntuación del indicador de la teoría de la evolución

Antes de que los jugadores sumen los puntos de esta localización, se debe calcular el modificador del museo. Este modificador equivale a 2 más el número de filas del museo con las 4 losetas de museo.

El número resultante es el modificador del museo. A continuación, cada jugador multiplica el modificador del museo por el número de libros que ha alcanzado o superado en el indicador de la teoría de la evolución. El número resultante son los puntos de victoria que suma el jugador.



Al sumar los puntos del indicador de la teoría de la evolución, si un jugador ha completado este objetivo, añade 1 multiplicador de libros al número de multiplicadores que haya alcanzado en el indicador de la teoría de la evolución.



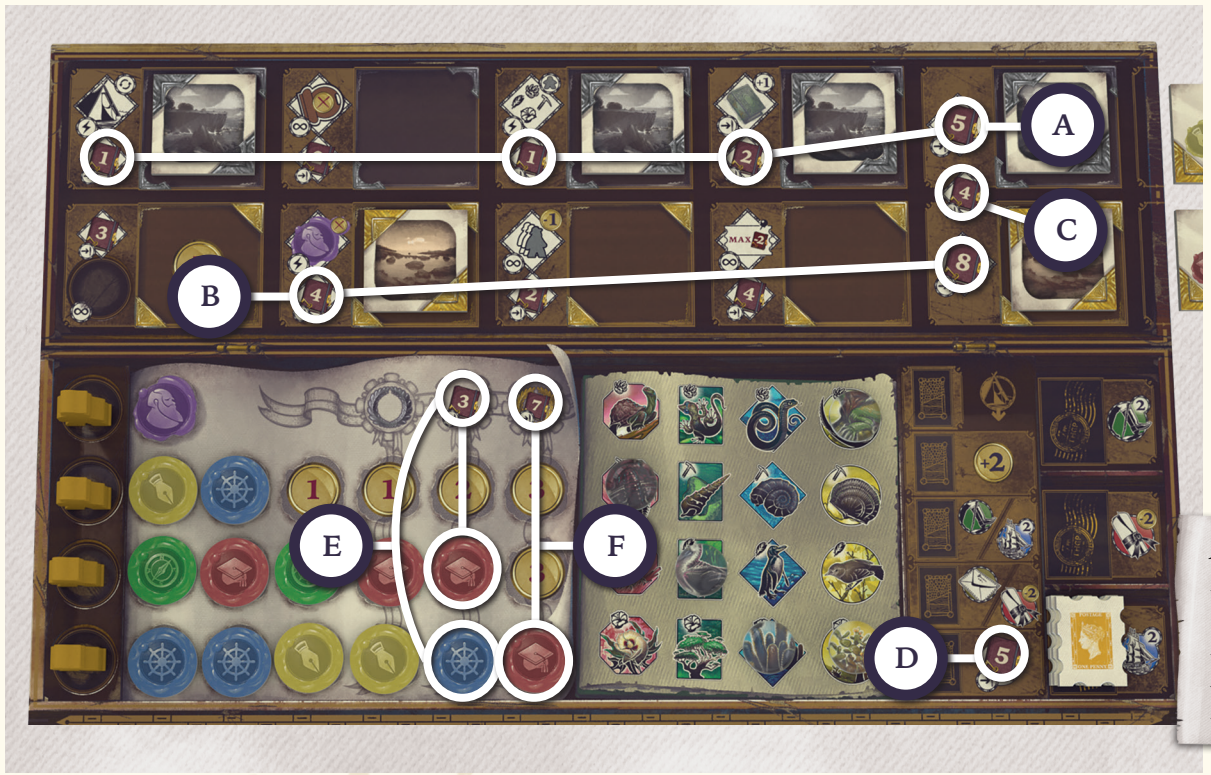
El jugador azul obtendrá 36 puntos de victoria al multiplicar 4 puntos de victoria (2 puntos + 1 adicional por cada fila completada) por 9 (multiplicador de libros del indicador de la teoría de la evolución).

Monedas y conocimiento temporal

Los jugadores suman 1 punto de victoria por cada 5 monedas que les queden.

Los jugadores suman 1 punto de victoria por cada ficha de conocimiento temporal que les quede.

El jugador con más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, gana el jugador empatado cuya ficha esté por delante en el indicador de la teoría de la evolución. Si persiste el empate, se resuelve en favor del jugador empatado que tenga más monedas.
Si aún persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



A: *1 + 1 + 2 + 5 por los objetivos plateados*
B: *4 + 8 por los objetivos dorados*
C: *4 por completar los dos objetivos de la última columna*
D: *5 por haber usado la última tienda*
E: *3 + 3 por los trabajadores con 5 sellos de lacre*
F: *7 por el trabajador con 6 sellos de lacre*

Reglas del modo solitario de Darwin's Journey

Darwin's Journey se puede jugar en solitario; en ese caso, el jugador competirá contra una inteligencia artificial llamada Alfred.

Preparación de la partida

Elegir la dificultad de Alfred

Cada tablero de jugador incluye una versión de Alfred en el reverso. Se puede elegir entre varios niveles de dificultad para enfrentarse a Alfred:

Blanco: fácil

Azul: medio

Amarillo: avanzado

Verde: avanzado

A. Elige un nivel de dificultad y coloca el tablero correspondiente cerca de ti.

B. Dales la vuelta a los tableros de jugador restantes, de manera que muestren la cara normal, y elige uno de ellos.

C. Toma todas las piezas de tu color y del color de Alfred y colócalas junto al tablero correspondiente.

Tablero principal

Sigue las instrucciones de preparación de una partida para 2 jugadores con los siguientes cambios:

A. En el paso 2 de la preparación del juego base, baraja y muestra solo 4 losetas de acción especial en vez de 6. Deja vacía la fila inferior del diario especial.

B. En el paso 9 de la preparación del juego base, después de barajar las 2 pilas de losetas de objetivo, coloca solo 1 objetivo plateado y 1 dorado bocarriba en el tablero.

C. Sáltate el paso 14 de la preparación del juego base y, en su lugar, coloca la ficha de acción de orden de turno en la parte superior del indicador de orden de turno. Coloca la ficha correspondiente a Alfred en la primera casilla del indicador de orden de turno y tu ficha en la segunda.

Preparación de los jugadores

Sigue las instrucciones de preparación del juego base, sin cambios.

Obtener cartas de tripulación

A. Baraja las cartas de tripulación, roba 5 y colócalas bocarriba sobre la mesa.

B. Elige 3 cartas para quedarte y devuelve las otras 2 a la caja.

C. Toma de la reserva los sellos de lacre correspondientes, que se muestran en la esquina superior derecha de cada carta. Colócalos en la casilla de más a la izquierda de la fila de cada trabajador, de manera que haya 1 sello de lacre junto a cada trabajador.

Elegir losetas de objetivo inicial

Sigue las instrucciones correspondientes a una partida para 2 jugadores del juego base con los siguientes cambios:

En el paso 4, elige 1 de las parejas disponibles y coloca las losetas a la derecha de tu tablero, junto a las filas de objetivos, y retira la otra pareja de losetas del juego.

Preparación de Alfred

Sigue las instrucciones de preparación de los jugadores del juego base con los siguientes cambios:

1. En el paso 1, comprueba que la cara del tablero de jugador correspondiente a Alfred está bocarriba. Coloca el tablero de Alfred encima del tuyo.
2. Toma las 2 cartas de indicador de bonificaciones de Alfred del color de Alfred. Colócalas al azar encima de los dos espacios indicados en el indicador de bonificaciones de Alfred en la parte superior de su tablero.
3. En el paso 2, coloca 4 trabajadores de Alfred en las casillas A, B, C y D de su tablero. Coloca el 5.º trabajador de Alfred en la primera casilla, empezando por la izquierda, de su indicador de bonificaciones (parte superior de su tablero).
4. Sáltate el paso 5 y coloca 1 moneda en la casilla indicada con del indicador de monedas de Alfred, en la parte inferior de su tablero.
5. Sáltate el paso 6 y, en su lugar, baraja las 8 cartas de acción de Alfred y colócalas bocabajo en una pila debajo de tu tablero de jugador.

1
2
3
3
4
5

Desarrollo de la partida

Orden de turno

El juego se desarrolla como si solo hubiera 2 jugadores, lo que significa que la penalización por colocar el segundo trabajador será de 3 monedas.

En cada una de las 5 rondas, Alfred siempre juega primero. Alternas turnos con Alfred hasta que se hayan colocado todos los trabajadores.

La localización de orden de turno se ha sustituido por la ficha de acción de orden de turno, de manera que cambia el efecto de la localización. Cuando el jugador activo coloca ahí a un trabajador, obtiene 3 monedas en vez de 2. No hay más efectos derivados de esta acción cuando se juega en solitario, ya que Alfred es siempre el primero en colocar un trabajador en todas las rondas.

Cómo juega Alfred

Indicadores del tablero de Alfred

El tablero de Alfred tiene 2 indicadores: 1 indicador de bonificaciones en la parte superior y 1 indicador de monedas en la parte inferior.

Indicador de bonificaciones

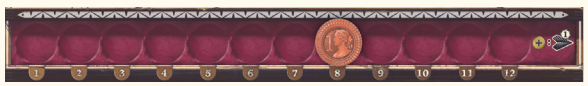
Siempre que se activa la acción de , el trabajador del indicador de bonificaciones de Alfred avanza el número de casillas que indique el icono. Alfred obtiene el número indicado de puntos de victoria siempre que ese trabajador alcance o supere la última casilla del indicador.

Cuando supere la última casilla del indicador, el trabajador volverá a la primera casilla de dicho indicador empezando por la izquierda, como en un bucle.

Si el trabajador alcanza o supera la 5.ª y la 10.ª casillas del indicador de bonificaciones, Alfred realiza la acción que corresponda según el número de turno de la carta de bonificaciones colocada encima de esa casilla.

Si el trabajador alcanza o supera la 5.ª y la 10.ª casilla de una sola vez, Alfred realiza las 2 acciones correspondientes en orden, de izquierda a derecha.

Indicador de monedas



Las monedas que tiene Alfred se indican con el indicador de monedas. Cuando Alfred gasta monedas, la moneda del indicador retrocede hacia la izquierda tantas casillas como el número de monedas que gaste. Cuando Alfred obtiene monedas, la moneda del indicador avanza hacia la derecha tantas casillas como el número de monedas que obtenga. Alfred puede tener un máximo de 12 monedas; por cada moneda que obtenga por encima de 12, su trabajador avanza 1 casilla en el indicador de bonificaciones. Si Alfred gasta su última moneda, coloca la moneda fuera del indicador de monedas para indicar que tiene 0.

Estructura del turno de Alfred

La experiencia de competir contra Alfred es similar a la de una partida de 2 jugadores. En cada turno, Alfred envía 1 trabajador a una localización del tablero principal o a la zona de descanso de su tablero.

Paso 1: Roba 1 carta de acción de Alfred

Antes de robar una carta, si las 2 cartas de acción de Alfred muestran el icono de entregar espécimen, vuelve a barajar todas las cartas de acción de Alfred, no importa donde estén, para crear un nuevo mazo.

Roba la primera carta del mazo de acciones de Alfred y colócala bocarriba debajo de tu tablero de jugador.

Todas las cartas que se roben del mazo de cartas de acción de Alfred deben colocarse en fila.

Paso 2: Realiza 1 acción

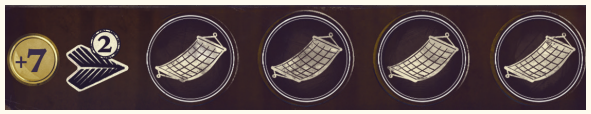
Cada carta de acción de Alfred incluye 2 o 3 opciones de acciones que puede realizar. Alfred solo realizará 1 acción por turno y siempre intentará realizar primero la acción superior. Si no puede, debe intentar realizar la acción siguiente. La acción inferior de todas las cartas de acción de Alfred es una acción de descanso , que siempre es posible realizar.

Todas las acciones de Alfred que realice con éxito, aparte de la de descanso, resultan en la colocación de 1 de los trabajadores de Alfred en 1 espacio del tablero principal. A menos que se especifique en las reglas siguientes, Alfred realiza las acciones como cualquier otro jugador.

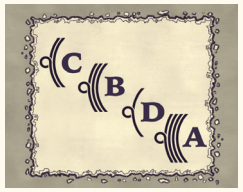
Los trabajadores de Alfred nunca obtendrán condecoraciones y, por tanto, nunca activarán los efectos correspondientes del tablero principal.

Acción de descanso

Coloca el primer trabajador disponible, empezando por abajo, en cualquier casilla de hamaca vacía de la zona de descanso del tablero de Alfred. A continuación, Alfred obtiene 7 monedas y el trabajador de su indicador de bonificaciones avanza 2 casillas.



Acción del diario principal



La acción del diario principal muestra una lista descendente de 4 letras, que se corresponden con los trabajadores de Alfred.

La lista indica el orden prioritario a la hora de elegir un trabajador para realizar esa acción, siendo la letra de más a la izquierda la de mayor prioridad. Alfred intentará colocar el trabajador disponible con más prioridad de su tablero. Si no hay manera legal de colocar ese trabajador en el diario principal, Alfred colocará al siguiente en orden de prioridad. Si no puede colocar a ninguno de sus trabajadores, no podrá realizar la acción y, en su lugar, Alfred intentará realizar la siguiente acción de la carta de acción.

Recuerda que los diarios principales son las secciones de un diario ubicadas en la parte superior izquierda y central del tablero principal. Contienen las acciones de exploración, navegación, correspondencia y academia.

Cada espacio de los diarios principales muestra los requisitos en sellos de lacre que debe cumplir el trabajador de Alfred.

Alfred debe pagar 3 monedas para colocar un trabajador en cualquier sección de un diario que esté ocupada. Si Alfred no puede pagar esa cantidad, no podrá colocar su trabajador en esa sección.

El mejor espacio para su trabajador

Alfred siempre intentará colocar el trabajador en el mejor espacio posible. El mejor espacio depende de los sellos de lacre que tenga, los espacios que estén desbloqueados en el tablero principal y las monedas que posea. El mejor espacio es el que esté ubicado más abajo (el 1 es mejor que el 2 y el 2 mejor que el 3) siempre que Alfred tenga al menos 1 de los sellos de lacre correspondientes a los requisitos de ese espacio.

Si Alfred no tiene suficientes sellos de lacre para cumplir los requisitos del mejor espacio, puede gastar 3 monedas para añadir 1 ficha de conocimiento temporal.

Alfred debe comprar tantas fichas de conocimiento temporal como pueda hasta cumplir los requisitos en sellos de lacre del mejor espacio. Si Alfred no tiene suficientes monedas para cumplir los requisitos del espacio usando fichas de conocimiento temporal, no gasta esas monedas y elige el siguiente mejor espacio.

Ejemplo: El trabajador visita el mejor espacio de navegación disponible y paga 3 monedas para obtener conocimiento temporal y así cumplir con el requisito de 3 sellos de lacre azules.

Prioridad de coste

Si hay varios espacios disponibles igual de buenos, Alfred coloca su trabajador en el espacio que requiera gastar menos monedas para conseguir fichas de conocimiento.

Ejemplo: Los 2 espacios disponibles de exploración y navegación son igual de buenos; por tanto, el trabajador realiza la acción de navegación sin coste en vez de la de exploración, ya que tendría que pagar 3 monedas para obtener la ficha de conocimiento necesaria.

Prioridad de color

Si hay varios espacios disponibles igual de buenos y que impliquen el mismo gasto en monedas, Alfred coloca su trabajador en el espacio cuyo requisito coincida con el sello de lacre de más a la izquierda de la fila de ese trabajador.

Ejemplo: Los 2 espacios inferiores de navegación y exploración están bloqueados u ocupados, y los 2 centrales están ocupados, por tanto, el trabajador visita el espacio superior. Puesto que ambos espacios tienen los mismos requisitos o el mismo coste, el trabajador de Alfred visita la acción de exploración verde porque el sello de más a la izquierda de su trabajador también es verde.

Una vez colocado correctamente el trabajador, Alfred debe realizar las acciones correspondientes como se describe en las reglas normales, con los cambios siguientes:

Obtener objetivos

Cuando Alfred realiza esta acción, retira 1 objetivo del tablero principal si es posible. Si hay varios objetivos, retira el objetivo dorado.

A continuación, Alfred avanza el trabajador del indicador de bonificaciones. Este trabajador siempre avanza, aunque no se retire ningún objetivo.

Obtener fichas de conocimiento temporal

Alfred nunca toma fichas de conocimiento temporal de la reserva. En su lugar, obtiene 3 monedas por cada ficha que hubiera obtenido.

Academia

Cada una de las filas de los trabajadores de Alfred muestra un corchete entre dos casillas de sello de lacre. Cuando Alfred realiza una acción de academia para obtener un nuevo sello, debe colocar el sello de lacre en la fila superior que tenga al menos 1 casilla de sello de lacre vacía a la izquierda de ese corchete. Si no hay ninguna casilla vacía a la izquierda de ningún corchete, Alfred debe colocar el sello de lacre en la fila superior que tenga al menos 1 casilla de sello de lacre vacía a la derecha de ese corchete.

Alfred siempre toma los sellos de lacre del pergamino de menor coste (a menos que la acción indique que no tiene coste, como se explica más abajo).

Alfred nunca puede colocar un 4.º sello de lacre del mismo color en la misma fila. Si no puede pagar el coste para obtener otro color o si no hay sellos de lacre disponibles de otro color, Alfred no puede realizar la acción y, en su lugar, intentará realizar la siguiente acción de la carta de acción.

Si puede elegir entre varios sellos de lacre:

1. Alfred toma el sello de lacre del mismo color que el sello de lacre de más a la izquierda del trabajador elegido, a menos que ese trabajador ya tenga 3 sellos de lacre de ese color.
2. De lo contrario, Alfred toma el sello de lacre de más a la izquierda. Si todos los sellos de lacre del pergamino de menor coste serían el 4.º sello de lacre del mismo color del trabajador elegido, Alfred toma el sello del siguiente pergamino, respetando las mismas reglas.

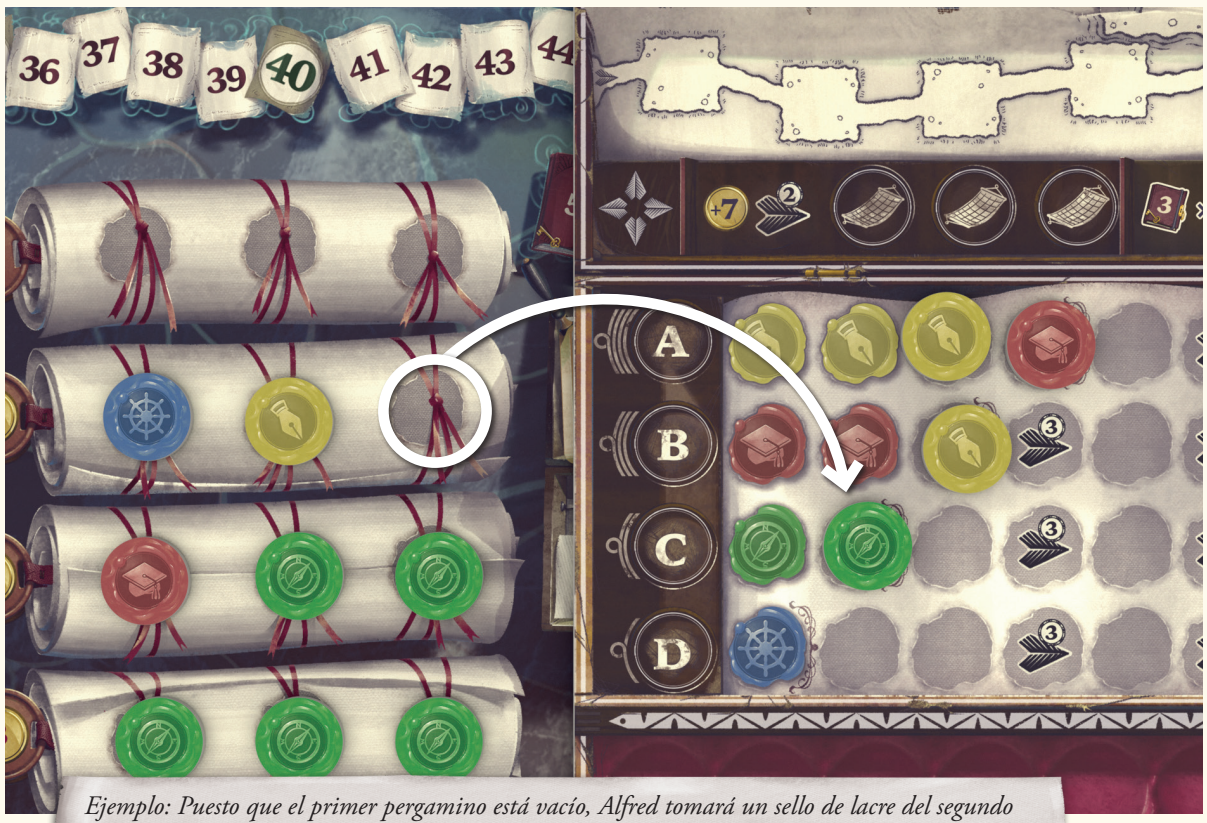
Alfred debe pagar la cantidad de monedas que se muestre en el pergamino del que haya tomado el sello de lacre.

Si el sello de lacre se coloca sobre una acción, esa acción se debe realizar de inmediato.

Nota: Si esa acción indica que no es necesario gastar monedas, Alfred intenta tomar de cualquier pergamino 1 sello de lacre del mismo color que el sello de más a la izquierda del trabajador elegido, a menos que el trabajador ya tenga 3 sellos de lacre de ese color. De lo contrario, Alfred toma el primer sello de lacre disponible, empezando por la izquierda, del pergamino superior de la academia.

Ejemplo: Alfred toma el sello de lacre amarillo de la academia, puesto que coincide con el sello de lacre de más a la izquierda de la fila del trabador elegido y hay menos de 3 sellos de lacre en esa fila.

Ejemplo: Alfred toma el sello de lacre rojo, puesto que la fila del trabajador A ya tiene 3 sellos de lacre amarillos y el sello de lacre rojo es el sello situado más a la izquierda del pergamino superior.



Ejemplo: Puesto que el primer pergamino está vacío, Alfred tomará un sello de lacre del segundo pergamino. Ya que todas las casillas de sellos de lacre a la izquierda de los dos corchetes en las filas de los dos trabajadores superiores están completas, Alfred toma el sello de lacre verde que se corresponde con la prioridad de color de la fila del trabajador C.

Correspondencia

Alfred siempre toma sellos postales de la pila superior disponible de su tablero.

Los sellos postales se colocan en 1 sobre del tablero principal según el siguiente orden de prioridad:

1. El sobre de más arriba donde, al colocar sellos postales, Alfred te arrebate la mayoría.

Ejemplo: Alfred realiza la acción de correspondencia y coloca 3 sellos postales en el segundo sobre para arrebatarte la mayoría.

2. De lo contrario, el sobre de más arriba que, en ese momento, no tenga ningún sello postal de Alfred.

3. Si los 3 sobres tienen sellos postales de Alfred, los nuevos sellos postales se colocarán en el sobre con menos sellos postales de Alfred. Si hay varias opciones, elige el sobre de más arriba.

Ejemplo: Alfred realiza 1 acción de correspondencia y coloca 2 sellos postales. Puesto que ya tiene la mayoría en el segundo sobre, los coloca en el sobre superior que, de momento, no tiene ninguno de sus sellos postales.

Si Alfred retira el último sello postal de una pila que tenga un icono al lado, se activa el efecto de ese icono. Esos iconos pueden conceder a Alfred acciones extra o bonificaciones correspondientes a objetivos, que se explican en detalle en la página 21.

Navegación

El barco de Alfred avanza el número total de casillas que indique el icono de la acción de navegación. Si hay varios caminos disponibles, el barco toma la ruta más larga. Eso significa que el barco de Alfred siempre tomará el camino más largo de la ruta marítima.

Ejemplo: Alfred realiza la acción de navegación de avanzar hasta 2 espacios. Toma el camino más largo, que le permite realizar la acción de establecer un campamento.

Después de avanzar, el barco realiza cada acción por la que haya pasado o que ocupe durante su movimiento. Estas acciones se realizan en el mismo orden en el que el barco pasa por ellas.

Si el barco de Alfred cruza una banda plateada, coloca 1 de sus exploradores en el espacio inicial de la isla correspondiente, como en una partida normal.

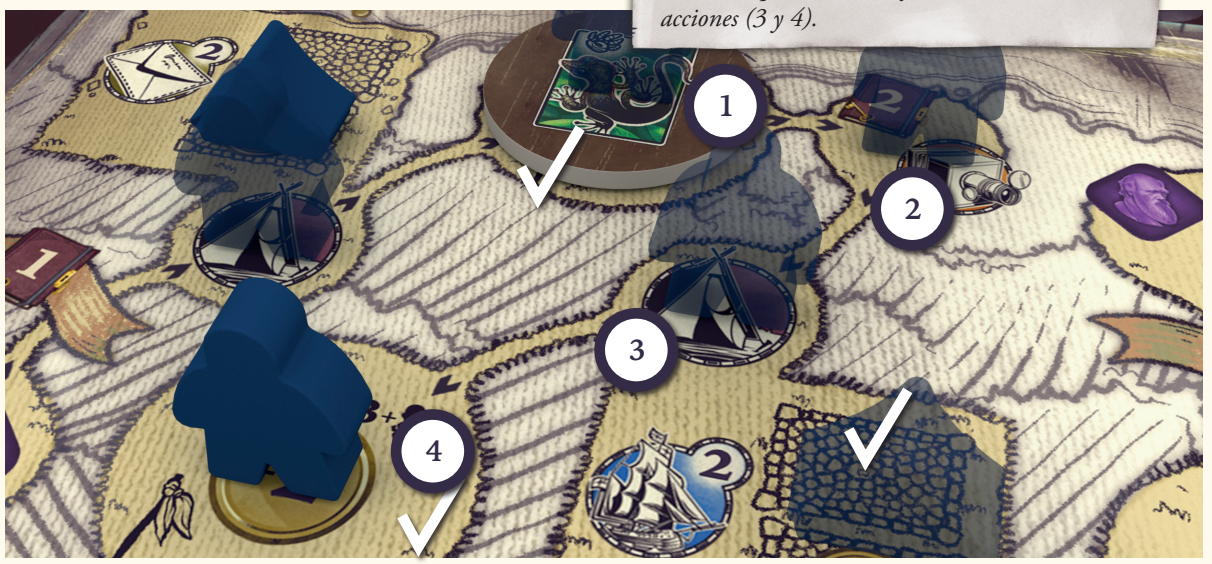
Exploración

El explorador de Alfred de la isla de más a la derecha avanza el número total de casillas que indique el icono de la acción de exploración. Si el explorador ya se encuentra al final de la ruta terrestre, en su lugar, Alfred avanza el explorador de la siguiente isla a la izquierda.
Si el explorador alcanza el último espacio de una isla, el movimiento restante se pierde. Si hay varios caminos posibles, el explorador toma la ruta más larga. Eso significa que el explorador de Alfred siempre tomará el camino más largo de la ruta terrestre.

Alfred estudia todos los especímenes por los que pasa su explorador y obtiene los puntos de victoria de cada banda dorada que cruza, siempre que su explorador sea el primero en cruzarla.

Después de mover, Alfred realiza las 2 últimas acciones por las que haya pasado o en las que se haya detenido al mover. Estas acciones se realizan en el mismo orden en el que el explorador haya pasado por ellas. Si 1 de esas 2 acciones implica estudiar un espécimen, Alfred ignora esa acción y realiza solo la otra, puesto que Alfred ya habrá estudiado ese espécimen.

Ejemplo: Alfred realiza la acción de exploración de avanzar hasta 4 espacios y toma el camino más largo. A su paso, estudia todos los especímenes (1) y realiza las 2 últimas acciones (3 y 4).



Establecer un campamento

Alfred coloca la tienda superior de su tablero en el campamento activado siempre que haya un espacio disponible y pueda pagar el coste en monedas. Si puede colocar la tienda en varios espacios, Alfred elige siempre el de menor coste. Si a Alfred no le quedan monedas o no puede pagar el coste en monedas, ignora esa acción y no coloca ninguna tienda.

Alfred no realizará otra acción distinta como compensación por no realizar la acción de establecer campamento.

Después de colocar la tienda, Alfred realiza las acciones correspondientes del campamento. Si hay algún icono a la derecha de la casilla de su tablero donde estaba la tienda, se activa el efecto. Esos iconos pueden conceder a Alfred acciones extra o un efecto vinculado a determinadas bonificaciones por objetivos. Estas recompensas se explican en la página 21.

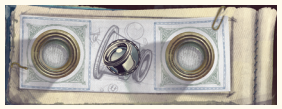
Diario especial

El trabajador se coloca en la loseta de acción especial de la izquierda. A continuación, Alfred avanza el trabajador del indicador de bonificaciones.

El trabajador se coloca en la loseta de acción especial de la derecha. A continuación, Alfred avanza el trabajador del indicador de bonificaciones.

Alfred solo enviará un trabajador al diario especial si no hay ningún otro trabajador en él. Si hay al menos 1 trabajador en el diario especial, Alfred intentará realizar la siguiente acción de la carta de acción. Coloca el trabajador inferior que esté disponible en el espacio superior izquierdo o derecho del diario especial. La posición exacta la determinará el icono que muestre al trabajador a la izquierda o la derecha. Alfred no activa la acción de esa localización y no es necesario que el trabajador cumpla los requisitos en sellos de lacre para poder colocarlo. En su lugar, Alfred avanzará el trabajador del indicador de bonificaciones 4 casillas.

Acción del diario pequeño



Alfred solo enviará un trabajador al diario pequeño para desbloquear un espacio de lente si no hay otros trabajadores en ese diario. Si hay al menos 1 trabajador en el diario pequeño, Alfred intentará realizar la siguiente acción de la carta de acción. Cuando Alfred elige un espacio del diario pequeño, coloca el trabajador inferior disponible de su tablero sobre cualquiera de los espacios de ese diario.

A continuación, Alfred coloca 1 de sus lentes sobre un espacio bloqueado del diario principal, según el siguiente orden de prioridad:

1. El espacio bloqueado superior cuyos requisitos en sellos de lacre pueda cumplir el trabajador superior de Alfred y cuyo coste en monedas pueda pagar. No es necesario que ese trabajador esté disponible.

   A. Si hay varias opciones, Alfred colocará la ficha de lente en el espacio bloqueado superior que tenga como requisito el color prioritario de su trabajador superior. La prioridad de color se explica en detalle en la página 30.

B. Si ninguno de los espacios bloqueados coincide con la prioridad de color de su trabajador superior, coloca la ficha de lente en el espacio cuyo requisito coincida con más sellos de lacre de ese trabajador.

C. Si varios espacios coinciden con los sellos de lacre del trabajador, Alfred desbloqueará el espacio que requiera el sello de más a la izquierda de la fila de ese trabajador.

El trabajador A tiene 2 sellos de lacre azules y 1 sello de lacre rojo. La prioridad debería ser desbloquear una acción de navegación, pero como ya está desbloqueada, Alfred coloca 1 lente en la acción de academia. Si el trabajador A hubiera tenido también 1 sello de lacre verde, habría colocado la lente igualmente en la acción de academia, porque el sello verde está más a la derecha que el rojo.

2. Si ningún espacio tiene requisitos que coincidan con al menos 1 sello de lacre del trabajador superior de Alfred, Alfred pasa a la fila del siguiente trabajador, siguiendo las reglas del paso 1. Si la fila del segundo trabajador tampoco cumple las condiciones, Alfred sigue bajando y aplicando las reglas del paso 1.

El trabajador A tiene 2 sellos de lacre azules y 1 sello de lacre amarillo. La prioridad debería ser desbloquear una acción de navegación y, si ya está desbloqueada, desbloquear una de correspondencia. Pero como las dos están desbloqueadas, Alfred deberá tener en cuenta la prioridad de color del trabajador B. El trabajador B tiene 2 sellos de lacre verdes y, por tanto, coloca 1 lente en la acción de exploración.

3. Si ninguno de los trabajadores de Alfred tiene al menos 1 sello de lacre que coincida con los requisitos de algún espacio bloqueado, Alfred desbloquea el espacio de menor coste. Si hay varias opciones, elige la opción de más a la izquierda.

Si Alfred no puede pagar el coste de ninguno de los espacios, intentará realizar la siguiente acción de la carta de acción.

Después de colocar la ficha de lente, Alfred intentará realizar las acciones correspondientes del espacio bloqueado.

Alfred obtiene 1 moneda siempre que coloques un trabajador sobre 1 de sus fichas de lente.

Alfred nunca desbloquea espacios del diario especial.

Entregar especímenes

Alfred entregará hasta 2 especímenes según las reglas del juego base, pagando 3 monedas por el segundo.

Recuerda que un espécimen solo se puede entregar si la loseta de museo correspondiente no se encuentra en el museo del tablero principal.

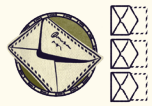
Coloca el trabajador inferior que esté disponible en la acción de entregar especímenes del tablero principal

Si Alfred tiene más de 2 especímenes que pueda entregar, se utiliza el siguiente orden de prioridad para determinar cuáles elige:

1. Si tanto Alfred como tú habéis estudiado los mismos especímenes, Alfred entrega esos especímenes.
   - **A.** Si hay varias opciones, Alfred entrega el espécimen que le permita obtener más monedas.
   - **B.** Si aun así hay varias opciones, Alfred entrega los especímenes que estén más arriba a la izquierda de su tablero. Si persiste el empate, tú eliges.
2. Si Alfred y tú no habéis estudiado los mismos especímenes, Alfred entregará los especímenes que le permitan obtener más monedas. Si hay varias opciones, Alfred entregará al museo los especímenes que estén más arriba a la izquierda de su tablero. Si persiste el empate, tú eliges.

Alfred obtiene las monedas y avanza las casillas en el indicador de la teoría de la evolución correspondientes, según se explica en el juego base.

Correspondencia prolífica



Cuando Alfred realiza esta acción, coloca 1 sello postal en cada uno de los 3 sobres del tablero principal. Toma los sellos postales de la pila superior disponible de su tablero.

Añadir explorador

Cuando Alfred realiza esta acción, coloca 1 de sus exploradores en el espacio inicial de una nueva isla. Elige la isla de más a la izquierda que no tenga ya uno de los exploradores de Alfred.

Paso 3: Final del turno

Cuando Alfred haya realizado las acciones correspondientes a la colocación de sus trabajadores, termina su turno y puedes jugar tu turno.

Fase de modificar el orden de turno

Esta fase se ignora al jugar contra Alfred, ya que Alfred es siempre el jugador inicial en todas las rondas.

Fase de recompensas

Alfred y tú puntuáis por la correspondencia de la misma manera que se describe en la sección correspondiente del reglamento del juego base, en la página 23.

Calcula los puntos por el HMS Beagle de la misma manera que en el juego base. Alfred ignora esa loseta.

En su lugar. Alfred suma un número de puntos igual al valor que muestra su tablero multiplicado por el número de ronda actual.

A continuación, resta del total las penalizaciones por quedar rezagado respecto al HMS Beagle.

Mantenimiento

Resuelve el mantenimiento de la manera habitual, pero coloca solo 1 objetivo plateado y 1 dorado nuevos en la zona de objetivos del tablero principal.

Desliza hacia abajo las cartas del indicador de bonificaciones, de manera que las filas inferiores queden debajo del tablero de Alfred y la fila de más abajo que se vea coincida con el número de ronda.

Puntuación final

Alfred y tú obtenéis puntos de la misma manera que en el juego base.

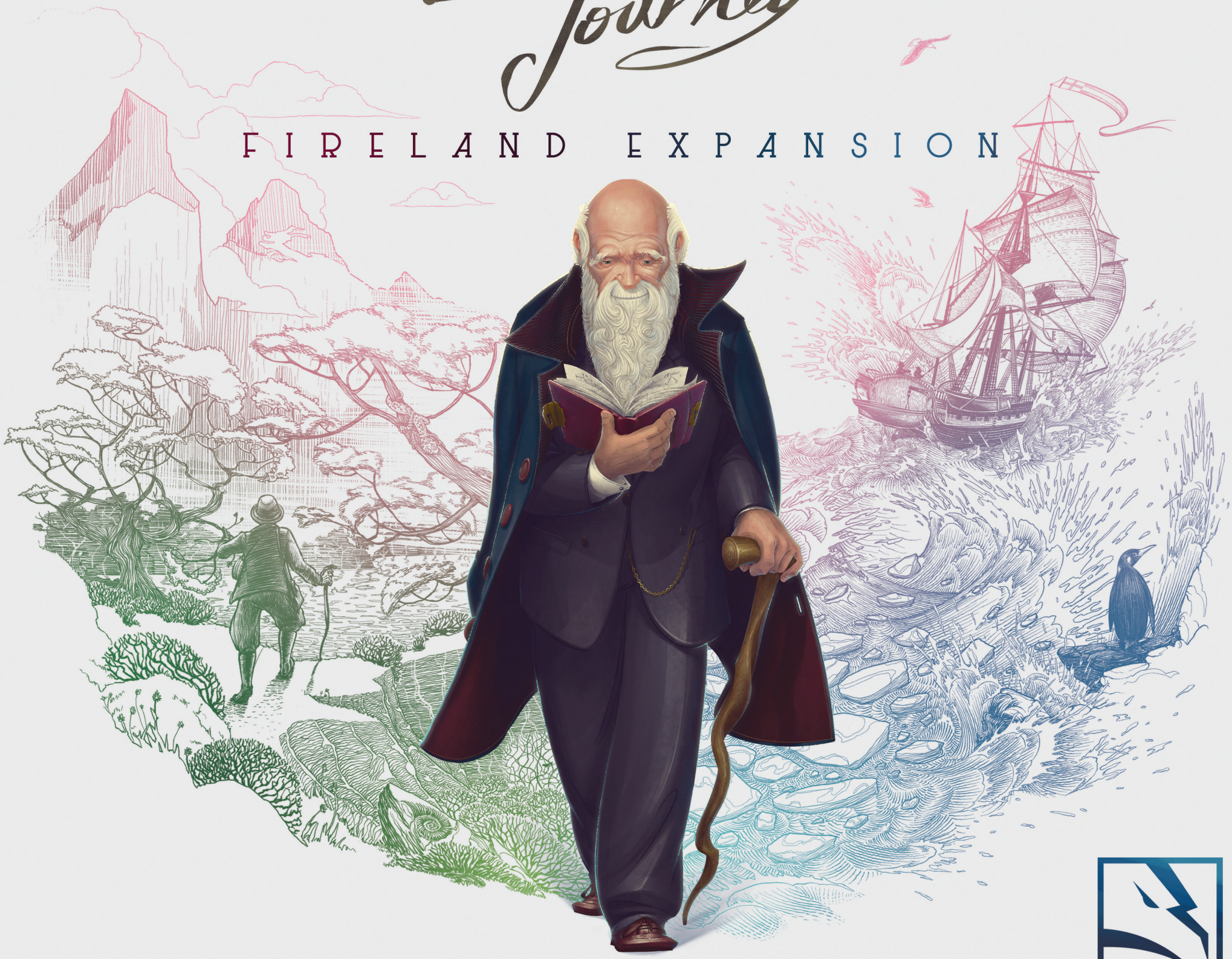
Ganas si al final de la partida tienes más puntos que Alfred. Si hay un empate, ganas si tu ficha del indicador de la teoría de la evolución está por delante de la de Alfred.

Si persiste el empate, ganas si tienes más monedas que Alfred.

Si aún persiste el empate, gana Alfred.

Darwin's Journey

FIRELAND EXPANSION



THUNDERGRYPH GAMES

Al rememorar la exploración de la Tierra del Fuego, el concepto del tiempo se convirtió en algo difuso mientras descubríamos la rica naturaleza del archipiélago. Los días de nuestra nueva aventura parecían no acabar nunca, llenos de complejidades y a veces surrealistas, pero el tiempo se esfumaba más rápido de lo que creíamos.

En la expansión **Fireland** de **Darwin's Journey**, los jugadores vuelven sobre los pasos de la expedición que Charles Darwin llevó a cabo en la Tierra de Fuego. **Fireland** incorpora la gestión del tiempo y un nuevo mapa. Los jugadores pueden lanzarse a la aventura para obtener generosas recompensas, pero deben tener cuidado en cómo emplean su valioso tiempo.

COMPONENTES

12 cartas de aventura terrestre

10 cartas de aventura marítima

12 losetas de objetivo (6 plateadas y 6 doradas)

8 barcos (2 de cada color)

10 fichas de aventura marítima

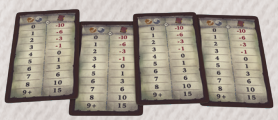
8 fichas de penalización en tiempo

4 cartas de tripulación

3 losetas de objetivo del Beagle

8 exploradores (2 de cada color)

12 fichas de aventura terrestre


4 cartas de puntuar aventuras

4 cartas de escenario

9 losetas de acción especial

4 cubos (1 de cada color)

4 fichas de eludir el tiempo

2 losetas de correspondencia

8 sellos de tiempo

6 fichas de mirador

Preparación normal

1A. Coloca el tablero principal de modo que el lado de *Fireland* (el que tiene el marcador de Tiempo) quede boca arriba.

1B. **Para cuatro jugadores:** Coloca una ficha de marcapáginas rojo en el centro de los tres Diarios del tablero principal.

2. Mezcla las cartas de tripulación, las losetas de objetivo, las losetas de correspondencia, las losetas de acción especial y los sellos de lacre temporales de *Fireland* con los componentes correspondientes del juego base. El reverso de todos los componentes debería coincidir.

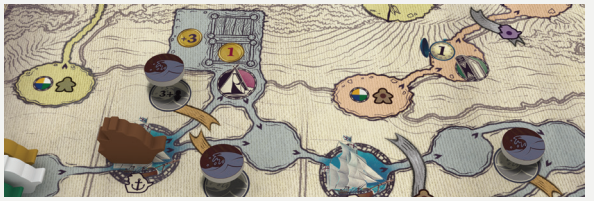
Nota: El anverso de los sellos de lacre temporales es morado y el reverso negro, para que sea más fácil distinguirlos.

3. Sigue las reglas de preparación de la partida del juego base.

Nota: Cuando juegues con una carta de escenario, esta indicará qué componentes debes incorporar al juego, en vez de elegirlos al azar durante la preparación de la partida. Las cartas de escenario se explican en detalle en la página 6.

4. Coloca 1 ficha de aventura terrestre sobre los iconos de banda dorada correspondientes de las rutas terrestres de la parte inferior del tablero. Tapa solo los iconos que muestren un número igual o superior al número de jugadores de la partida.

5. Coloca 1 ficha de aventura terrestre sobre los iconos de banda dorada correspondientes de las rutas marítimas de la parte inferior del tablero. Tapa solo los iconos que muestren un número igual o superior al número de jugadores de la partida.



6. Baraja las fichas de mirador. Coloca 1 ficha bocabajo sobre los espacios correspondientes al final de las rutas terrestres y marítimas. Cuando todas las fichas de mirador estén colocadas, dales la vuelta.

7. Baraja las fichas de penalización en tiempo y coloca 3 al azar bocarriba sobre los iconos de reloj de bolsillo del tablero del indicador de tiempo. Devuelve las fichas de penalización en tiempo restantes a la caja, ya que no se usarán durante el resto de la partida.

8. Coloca 1 cubo (que a partir de ahora se denominará «ficha de tiempo») del color de cada jugador en la casilla 0 del indicador de tiempo.

9. Barajas las cartas de aventura terrestre y marítima por separado y colócalas bocabajo a un lado del tablero formando 2 mazos.

10. Cada jugador coloca 1 carta de puntuar aventuras junto a su tablero de jugador.

11. Cada jugador coloca sus barcos y sus exploradores extra cerca de su tablero de jugador. Ahora cada uno debería tener junto a su tablero 4 exploradores y 2 barcos.

Preparación del escenario

Resumen

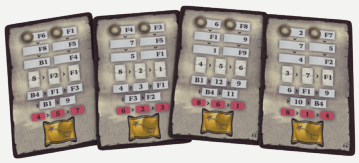
Cada carta de escenario proporciona una experiencia de juego distinta. En vez de elegir los componentes al azar, los jugadores juegan con una configuración específica de componentes que condicionará la experiencia del juego.

Descripción de los escenarios

Utiliza la referencia que se encuentra en la esquina inferior DERECHA de cada carta para identificar el escenario según lo siguiente:
F1: Escenario orientado a dar a los jugadores oportunidades para que ganen y empleen tiempo.
F2: El escenario se centra en explorar y navegar, aunque también es prioritario gestionar bien el tiempo.
F3: La prioridad de este escenario es optimizar la puntuación de la loseta de objetivo del Beagle. Obliga a los jugadores a tomar decisiones interesantes.
F4: Un escenario para expertos donde la correspondencia y las acciones especiales apenas ayudan a los jugadores y en el que es difícil obtener monedas.

Preparación de la partida

Solo se pueden utilizar las cartas de escenario de *Fireland*, que tienen el icono de una banda dorada. Los jugadores pueden elegir la carta de escenario que se ajuste a la experiencia de juego que deseen o elegir una al azar. Durante la preparación de la partida, coloca los componentes que indique la carta de escenario en vez de elegirlos al azar como indica el juego base.
Utiliza los números de referencia que muestra la carta de escenario para colocar las losetas de acción especial, las losetas de correspondencia, las losetas de objetivo del Beagle y las fichas de penalización en tiempo indicadas en los espacios correspondientes del tablero. Las losetas de correspondencia y de penalización en tiempo que se muestran de izquierda a derecha deben colocarse de arriba abajo en sus respectivos espacios.



Indicador de tiempo

Cada jugador tiene una ficha de tiempo en el indicador de tiempo que marca el tiempo empleado en la partida.

Emplear y ganar tiempo

Si una acción muestra el icono de un reloj de bolsillo cerrado, los jugadores deben emplear tiempo para realizar dicha acción.
Cuando los jugadores empleen tiempo, deberán avanzar su ficha de tiempo en el indicador de tiempo el número de casillas que indique ese icono del reloj de bolsillo.
Si la ficha de tiempo de un jugador debería superar la casilla 11, permanece en la casilla 11 y el jugador pierde 3 puntos de victoria por cada casilla que no pueda avanzar.

Los jugadores ganan tiempo cuando una acción muestra el icono de un reloj de bolsillo abierto. Cuando los jugadores ganen tiempo, deberán hacer retroceder su ficha de tiempo en el indicador de tiempo el número de casillas que indique el icono de reloj de bolsillo. Si la ficha de tiempo de un jugador debería retroceder más allá de la casilla 0, permanece en la casilla 0 y el tiempo restante se pierde.

Penalizaciones del indicador de tiempo

Cada penalización del indicador de tiempo se aplica a todos los jugadores cuya ficha de tiempo se encuentre en la fila correspondiente a la penalización o en una fila inferior. Eso significa que la primera penalización se aplica a todas las fichas a partir de la casilla 3, la primera y segunda penalización se aplican a todas las fichas a partir de la casilla 6 y las 3 penalizaciones se aplican a todas las fichas a partir de la casilla 9. Las penalizaciones en tiempo imponen costes adicionales o reducen el efecto de varias acciones del juego.
Estas penalizaciones se suman a los costes que ya tengan las acciones correspondientes.

Debes gastar 2 monedas por **cada** acción de entregar espécimen.

Debes gastar 1 moneda por **cada** acción de academia.

Debes gastar 2 monedas adicionales para colocar un trabajador en una sección de un diario ocupada.

Avanza 1 casilla menos en el indicador de la teoría de la evolución por cada acción de entregar espécimen.

Cada vez que completes un objetivo, pierdes 2 puntos de victoria. Si no te quedan 2 puntos de victoria, no puedes completar el objetivo.

El número de sellos postales que puedes tomar de tu tablero de jugador por cada acción de correspondencia se reduce en 1.

El límite de casillas que tu barco puede avanzar con una acción de navegación se reduce en 1.

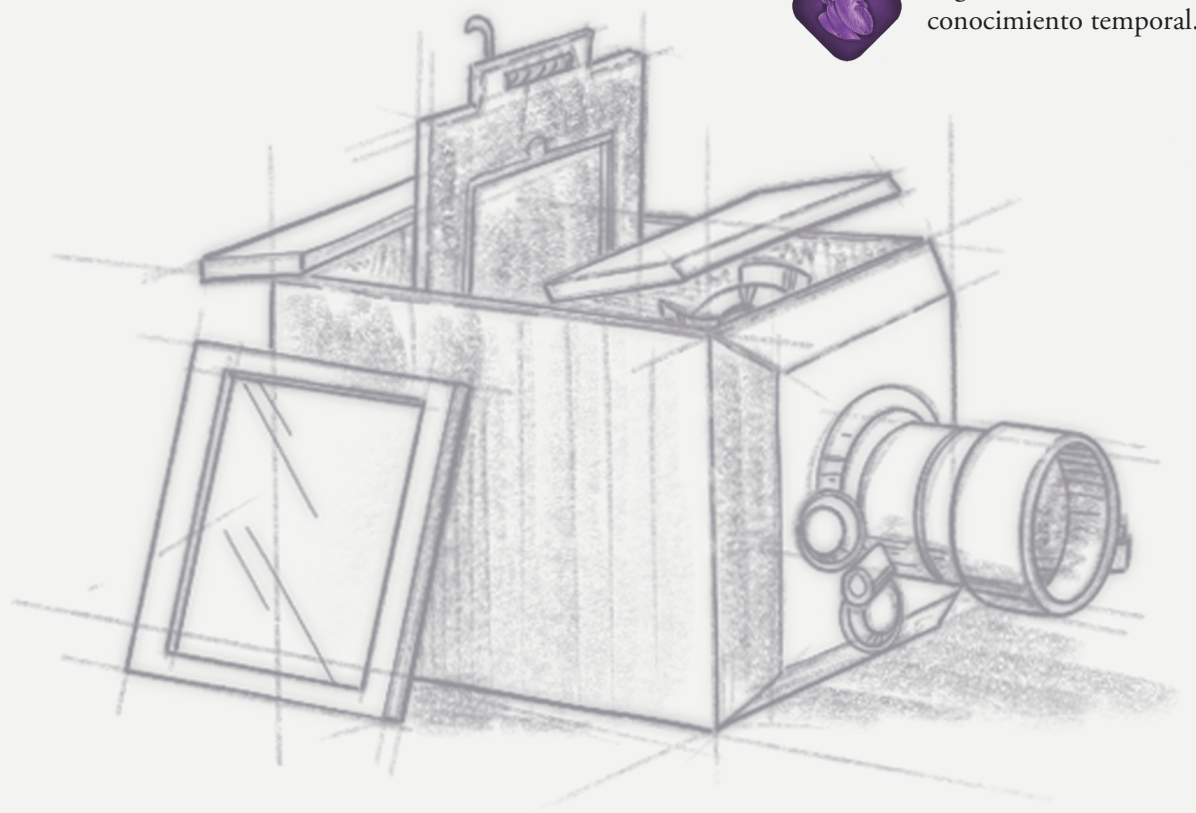
El límite de casillas que tus exploradores pueden avanzar con una acción de exploración se reduce en 1.

Aventuras

Cada vez que el explorador o el barco de un jugador cruza una banda dorada con una ficha de aventura, debe embarcarse en una aventura. Hay 2 tipos de fichas y de cartas de aventura: terrestres y marítimas. Cuando el explorador o el barco de un jugador cruza una de estas fichas, el jugador roba 1 carta del mazo de aventuras correspondiente (terrestres o marítimas).

Cada carta de aventura tiene 2 opciones de recompensa en su mitad inferior. El jugador **debe** elegir de inmediato 1 de esas 2 opciones, pagar el coste correspondiente y obtener la recompensa indicada. Después de obtener una recompensa, la carta de aventura se coloca en la pila de descarte del mazo de aventuras correspondiente (terrestres o marítimas).

Nota: En el caso poco frecuente de que un jugador no pueda pagar el coste de ninguna de las acciones, deberá descartar la carta de aventura sin obtener ninguna de las recompensas y dejar la ficha de aventura sobre el tablero.



Coste de las aventuras

Avanza el número indicado de casillas en el indicador de tiempo. Cualquier penalización del indicador de tiempo se hace efectiva de inmediato.

Paga la cantidad indicada de monedas.

Avanza el número indicado de casillas en el indicador de tiempo y paga la cantidad indicada de monedas. Cualquier penalización del indicador de tiempo se hace efectiva de inmediato.

Pierdes el número indicado de puntos de victoria.

Retrocede el número indicado de casillas en el indicador de la teoría de la evolución.

Uno de tus barcos retrocede el número indicado de casillas en la ruta marítima correspondiente. No realizas ninguna de las acciones del espacio donde se detenga el barco.

Paga la cantidad indicada de fichas de conocimiento temporal.

Recompensas de las aventuras

Las acciones de recompensa se muestran a la derecha del coste de la carta de aventura. El jugador puede realizar las acciones en cualquier orden.

Una de las recompensas siempre muestra el icono de una ficha de aventura terrestre o marítima. Cuando un jugador elige esa recompensa, retira la ficha de aventura por la que acaba de pasar del tablero principal. El jugador debe colocar la ficha en su zona de juego, junto a la carta de puntuar aventuras.

Cuando retire esa ficha, ningún otro jugador podrá embarcarse en la aventura si pasa por esa banda dorada.

Ejemplo: El jugador tiene 2 opciones de coste/recompensa (A y B). Si el jugador elige la opción A, avanzará 1 casilla en el indicador de tiempo y pagará 2 monedas para realizar 1 acción de exploración de hasta 2 casillas y tomar la ficha de aventura terrestre. Si el jugador elige la opción B, avanzará 3 casillas en el indicador de tiempo para realizar 1 acción de navegación de hasta 2 casillas y obtener 2 fichas de conocimiento temporal. Puesto que la opción B no muestra el icono de aventura, la ficha de aventura terrestre permanece sobre el tablero y otro jugador podrá utilizarla para embarcarse en una aventura más adelante.

Sellos de tiempo

Los sellos de tiempo se mezclan durante la preparación de la partida con los sellos de lacre normales, de manera que pueden aparecer en los pergaminos de la academia a lo largo de la partida.

Cuando un jugador obtiene 1 sello de tiempo, debe hacer avanzar su ficha 1 casilla en el indicador de tiempo. Una vez colocados en el tablero de jugador, los sellos de tiempo cuentan como sellos de lacre especiales: es decir, cuentan como sellos de cualquier color.

Miradores

Al final de cada ruta terrestre y marítima hay 1 ficha de mirador que se eligió al azar y se colocó allí durante la preparación de la partida.

El primer jugador en llegar a un espacio con una ficha de mirador retira esa ficha y realiza de inmediato la acción correspondiente. Si el jugador no puede pagar el coste correspondiente a la acción, pierde dicha acción. El jugador debe colocar la ficha de mirador en su zona de juego.

Varias rutas terrestres y marítimas comparten un mismo mirador.

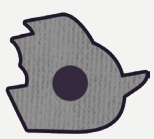
Explorar la isla

El mapa de la expansión *Fireland* tiene 5 rutas terrestres distintas. Todas menos la primera se desbloquean de la misma manera que en el juego base. Los exploradores nunca pueden pasar de una ruta a otra. Cuando un explorador llegue a un mirador , no podrá seguir avanzando.
Una de las rutas tiene un cruce que se bifurca y lleva a 2 miradores distintos.

Desbloquear las rutas marítimas

El mapa de la expansión *Fireland* tiene 3 rutas marítimas distintas. Al comienzo de la partida, los jugadores solo tienen acceso a 1 de las rutas marítimas. Las otras 2 rutas marítimas se desbloquean al explorar rutas terrestres.

Cuando el explorador de un jugador cruza una banda plateada con un icono de barco, desbloquea el barco indicado.



El jugador coloca 1 barco de su color en el espacio inicial de la ruta marítima que muestra un icono con la silueta del barco.

Cuando los jugadores realicen acciones de navegación, solo podrán mover 1 barco. El número de casillas que avanza el barco con la acción no se puede dividir entre varios barcos, a no ser que lo permita una loseta de acción especial.

Puntuación final

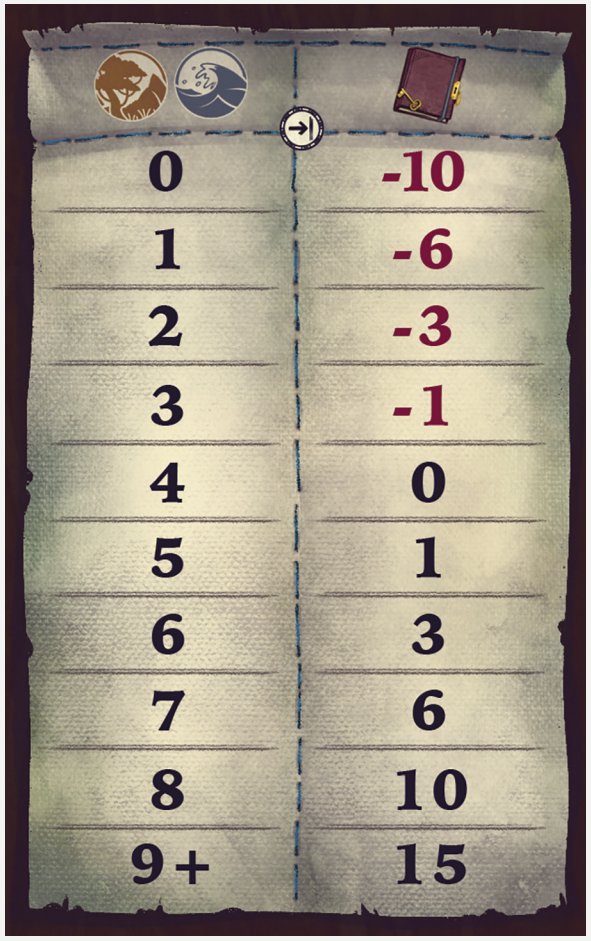
Además de los puntos que se obtienen en el juego base, los jugadores modifican su puntuación según el tiempo que hayan empleado y las fichas de aventura que hayan obtenido.

Puntos de victoria del indicador de tiempo

Cada jugador pierde la cantidad de puntos de victoria que indique el icono de debajo de su ficha de tiempo. Las únicas casillas sin penalización son la 0, la 1 y la 2.

Puntos de victoria de las fichas de aventura

Cada jugador cuenta su total de fichas de aventura terrestre y marítima. Obtiene o pierde puntos de victoria según indique la carta de puntuación de aventuras. Un jugador pierde puntos de victoria si tiene 3 fichas de aventura o menos y obtiene puntos si tiene 5 o más.



Nuevas cartas de tripulación

Cuando un jugador completa estas cartas de tripulación, se embarca en una aventura. El tipo de aventura lo indica el icono de tierra o mar de la carta.

Si el jugador elige la recompensa de la aventura (con el icono correspondiente), toma 1 ficha de aventura de ese tipo (marítima o terrestre) de cualquier espacio del mapa de la Tierra de Fuego.

Nuevos requisitos de los objetivos

Debes haber avanzado al menos el número de casillas indicado en el indicador de tiempo.

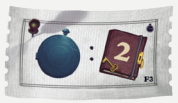
Debes haber obtenido al menos el número indicado de fichas de aventura del tipo correspondiente.

Debes haber completado 1 o más cartas de tripulación. Además, tu ficha de evolución debe ocupar o haber superado la 5.ª casilla del indicador de la teoría de la evolución.

Nuevas losetas de objetivo del Beagle

Obtienes 4 puntos de victoria por cada ficha de aventura terrestre que tengas.

Obtienes 6 puntos de victoria por cada ficha de aventura marítima que tengas.



Obtienes 2 puntos de victoria por cada casilla que hayas avanzado en el indicador de tiempo en el momento de calcular la puntuación de esta loseta.

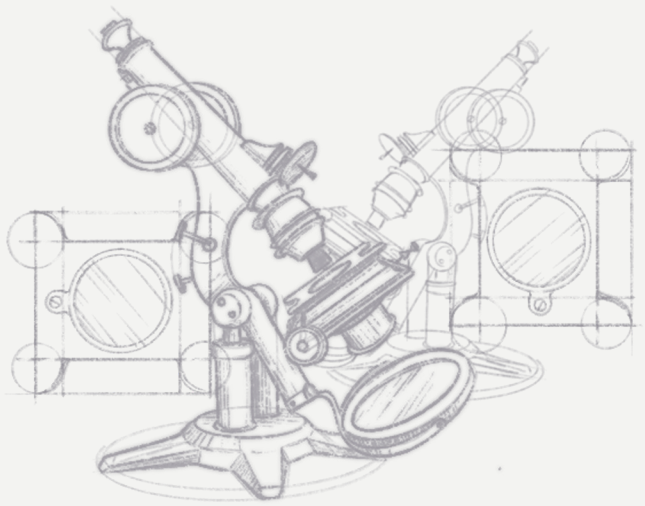
Nuevas recompensas de las losetas de correspondencia

Obtienes 2 monedas. Los demás jugadores deben avanzar 1 casilla en el indicador de tiempo.

Obtienes 2 monedas.

Retrocede 2 casillas en el indicador de tiempo.

Retrocede 1 casilla en el indicador de tiempo.



Nuevas losetas de acción especial

Embárcate en una aventura terrestre. No tienes que emplear tiempo al obtener la recompensa.

Si eliges la recompensa con el icono de aventura, toma 1 ficha de aventura terrestre de cualquier espacio del mapa de la Tierra de Fuego.

Embárcate en una aventura marítima. No tienes que emplear tiempo al obtener la recompensa.

Si eliges la recompensa con el icono de aventura, toma 1 ficha de aventura marítima de cualquier espacio del mapa de la Tierra de Fuego.

Si en la preparación de la partida se roba esta loseta, coloca 4 fichas de eludir el tiempo a un lado del tablero principal.

Cuando realices esta acción, toma 1 ficha de eludir el tiempo e ignora todas las penalizaciones en tiempo durante el resto de la ronda. El resto de jugadores debe avanzar de inmediato 1 casilla en el indicador de tiempo. En la fase de mantenimiento, todas las fichas de eludir el tiempo de devuelven a la reserva.

Retrocede 2 casillas en el indicador de tiempo. Los demás jugadores deben avanzar de inmediato 1 casilla en el indicador de tiempo.

Retrocede 3 casillas en el indicador de tiempo.

Realiza de inmediato la acción superior de una loseta de correspondencia del tablero principal. Debes pagar los costes correspondientes o la recompensa se ignora.

Coloca 1 sello postal en cada uno de los 3 sobres.

Puedes avanzar hasta 4 casillas en rutas terrestres o marítimas. Puedes repartir el movimiento como quieras entre 2 exploradores o 2 barcos. Si repartes el movimiento entre 2 rutas, puedes realizar las acciones correspondientes de los 2 espacios donde te detengas.

Puedes hacer que hasta 2 de tus exploradores avancen 1 casilla cada uno **y** que hasta 2 de tus barcos avancen 1 casilla en rutas terrestres y marítimas respectivamente. Cada pieza solo puede avanzar 1 casilla. Solo puedes realizar las acciones correspondientes cuando se detengan las piezas que hayas movido.

Compatibilidad con el juego base

Los siguientes componentes son totalmente compatibles con el juego base y se pueden incorporar, aunque no se utilice la expansión *Fireland*.

Reglas del modo solitario

El juego en solitario con la expansión es más complejo que con el juego base, así que te recomendamos sinceramente que juegues varias veces sin la expansión antes de incluirla.

Juega con las reglas del modo solitario del juego base e incorpora las siguientes modificaciones.

Fichas de aventura

Cuando Alfred alcanza o supera una ficha de aventura, la toma del tablero. Alfred no roba 1 carta de aventura, sino que avanza 2 casillas en su indicador de tiempo y 2 casillas en su indicador de bonificaciones.

Nota importante: Si Alfred ha tomado una ficha de aventura al explorar, solo realizará la acción correspondiente al espacio donde termine su movimiento (en vez de las 2 últimas acciones). No obstante, Alfred seguirá estudiando todos los especímenes por los que pase o se detenga. Si Alfred toma una ficha de aventura *y* su explorador termina el movimiento en una acción de estudiar espécimen, Alfred ya no realiza más acciones.

Movimiento de los exploradores

Cuando Alfred realiza acciones de exploración, mueve su explorador si está desbloqueado y no se encuentra al final de la ruta correspondiente. De lo contrario, mueve el último explorador que haya desbloqueado.

Si el explorador de Alfred puede elegir entre varios caminos, siempre toma el camino más largo (el camino con más espacios hasta el final de la ruta).

Movimiento de los barcos

Cuando Alfred realiza acciones de navegación, debe elegir 1 barco para realizar todo el movimiento. Si su barco se encuentra detrás del HMS Beagle en la ruta marítima principal, elegirá ese barco. De lo contrario, elegirá el último barco que haya desbloqueado.

Tiempo

Alfred gana tiempo, emplea tiempo y se ve afectado por las penalizaciones en tiempo igual que los demás jugadores.

Puntuación final

Alfred suma puntos por sus fichas de aventura y su posición en el indicador de tiempo igual que cualquier otro jugador.

Animal Companion

Miniexpansión

Componentes

6 cartas de Animal Companion

Resumen

Estos animales ayudarán a los jugadores con un beneficio inicial durante la preparación y una acción de un solo uso durante la partida. Se recomiendan para los jugadores que no tengan experiencia con el juego.

Se puede dar cartas de Animal a todos los jugadores o solo a los que quieran tener algo de ayuda para competir con jugadores más experimentados.

Preparación • Todos los jugadores

1. Antes de que los jugadores obtengan sus cartas de Tripulación, baraja las cartas de Animal. Coloca tantas cartas de Animal como jugadores haya en la partida, más una adicional, boca arriba encima de la mesa.

2. Empezando por el jugador cuyo indicador de Orden de turno esté más a la derecha y siguiendo el orden hacia la izquierda, cada jugador coge 1 carta de Animal y la coloca boca arriba frente a ellos.

3. Cada jugador obtiene inmediatamente el beneficio que se indica en la parte superior derecha de su carta de Animal.

Preparación • Algunos jugadores

1. Antes de que los jugadores obtengan sus cartas de Tripulación, cada jugador puede optar por robar 2 cartas de Animal al azar. Los jugadores pueden quedarse con la carta que prefieran de entre esas dos. Una vez que todos los jugadores que lo deseen hayan elegido su carta de Animal, las colocarán a la vez boca arriba en su zona de jugador. Las cartas restantes se eliminan de la partida.

2. Todo jugador que tenga una carta de Animal obtiene inmediatamente el beneficio que se indica en la parte superior derecha de la carta.

Durante la partida

Un jugador puede descartar su carta de Animal en cualquier momento de su turno para llevar a cabo las acciones que se indican en la parte inferior de la carta. Si hay más de una acción, pueden llevarse a cabo en cualquier orden. Una vez usada, la carta de Animal se retira de la partida.

Great Ship

Miniexpansión

Componentes

11 Cartas de Great Ship

Preparación

1. Lleva a cabo este proceso inmediatamente después de que todos los jugadores hayan obtenido sus Objetivos iniciales.

2. Salvo que también estés jugando con la expansión Fireland, retira las siguientes cartas de Great Ship:

GS1 GS10

3. Baraja las cartas de Great Ship y roba tantas cartas como jugadores haya en la partida, más una adicional. Colócalas boca arriba cerca del tablero, donde todos los jugadores las vean bien.

4. El jugador cuyo indicador de Orden de Turno esté más a la derecha coge una carta de Great Ship y la coloca boca arriba cerca de su tablero personal. Siguiendo el orden del Control de Orden de Turno, de derecha a izquierda, cada jugador coge una carta de Great Ship hasta que solo quede una sobre la mesa. Retira de la partida la carta sobrante y todas las cartas de Great Ship que habían quedado boca abajo.

Durante la partida

Cada carta de Great Ship otorga un beneficio único, tal como se describe en la página siguiente.

Solo se usa con la expansión Fireland.
GS1 - Cuando el jugador obtenga una ficha de Aventura, puede colocarla en una posición vacía de esta carta. Al hacerlo, podrá obtener dos veces la recompensa de Aventura que corresponda a su elección. Esta carta solo puede activarse tres veces por partida. Las fichas de Aventura que se coloquen sobre esta carta se tienen en cuenta para calcular la puntuación final.

GS2 - Cada vez que el jugador activo supere una carta de Tripulación obtendrá dos veces cualquier recompensa que se indique. Los componentes de la recompensa podrán obtenerse en cualquier orden.

GS3 - Cada vez que el jugador investigue (en cualquier orden) el 2.º, 3.er o 4.º Espécimen de una columna, podrá también llevar a cabo la acción indicada como recompensa. Esas acciones son, de arriba a abajo: obtener 2 Monedas, obtener 4 puntos de victoria y habilitar una posición de forma gratuita. Cada acción puede llevarse a cabo solo una vez por columna.

GS4 - El jugador podrá colocar un trabajador en una posición inhabilitada gastando una ficha de Conocimiento Temporal. Sigue siendo necesario que el trabajador tenga los Sellos de Lacre que se requieran para ocupar esa posición.

GS5 - Cada vez que el Barco del jugador alcance o sobrepase la posición del HMS Beagle el jugador podrá llevar a cabo una acción adicional. Podrá elegir entre una acción de Navegación de valor 2, una acción de Exploración de valor 2, una acción de Correspondecia de valor 2 o una acción de la Academia de valor 1.

GS6 - Cuando el jugador coloque una Tienda en el tablero principal podrá también enviar un Espécimen al Museo.

GS7 - Cuando se determine quién tiene la mayoría de la Correspondencia, el jugador solo tendrá que descartar un Sello Postal de cada sobre.

GS8 - El movimiento de todas las acciones de Exploración se reduce en 1 (de modo que es posible reducirlo a 0). Cualquier tipo de recompensa por la Exploración que se refleje en esta carta (Monedas, fichas de Conocimiento Temporal, avance en el Marcador de la Teoría de la Evolución o puntos de victoria) se duplica para este jugador.

GS9 - Al elegir esta carta durante la preparación de la partida el jugador tendrá que colocar una de sus fichas de Lente Personal en cada una de las seis posiciones de Lente que hay en la carta. Cuando vaya a colocar una ficha de Lente Personal el jugador la retirará de esta carta y la colocará en el tablero principal. Obtendrá inmediatamente la recompensa que corresponda a la ficha de Lente Personal que haya retirado.

Solo se usa con la expansión Fireland.
GS10 - Cada vez que el jugador obtenga cualquier cantidad de Tiempo obtendrá 1 unidad adicional.

GS11 - Cada vez que el Barco de un jugador sobrepase al Barco de un rival o al HMS Beagle, obtendrá una recompensa en función del número de jugadores:
Si hay dos jugadores, 2 Monedas y 3 puntos de victoria.
Si hay tres o cuatro jugadores, 1 Moneda y 2 puntos de victoria.

Pirates

Miniexpansión

Componentes

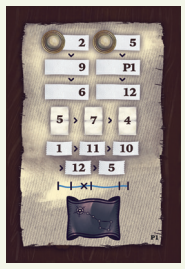
1 Barco Pirata de madera
4 Cartas de Tripulación de Pirates
9 Fichas de Tesoro serigrafiadas
1 Loseta de Acción Especial
1 Carta de Escenario

Preparación

1. Coloca una ficha de Tesoro en cada posición de Campamento que haya en las Rutas Insulares y la Ruta Oceánica.

2. Mezcla las cartas de Tripulación de Pirates con las cartas de Tripulación del juego base.

3. **(Opcional)**
   Los jugadores pueden optar por usar el Escenario de Piratas, que hace que haya oro en abundancia a costa de la amenaza constante de ataques de los Piratas. Para ello, en lugar de elegirlos al azar, los jugadores deben usar la carta de Escenario de Pirates (P1) para preparar las losetas de Acción Especial, las losetas de Correspondencia, las losetas de Objetivo del Beagle y la posición del Barco Pirata. La tarjeta de Escenario indica el número de componentes que se colocan en cada zona correspondiente del tablero. El Barco Pirata se coloca en la Región Oceánica indicada con la X. No hagas caso del resto de pasos de la preparación de la expansión Pirates.



P1

4. Coloca el Barco Pirata cerca del tablero principal.

5. Durante el paso 2 de la preparación del tablero principal del juego base, roba solo cinco losetas de Acción Especial al azar. Después añádeles la loseta de Acción Especial de Piratas y mézclalas bien antes de colocarlas en el tablero.

(Opcional)
Para que la partida sea más interactiva, puedes colocar la loseta de Acción Especial de Pirates en una de las posiciones superiores del diario de Acción Especial para que la acción de los Piratas quede habilitada al principio de la partida. Despues coloca las otras cinco losetas al azar en el Diario de Acciones Especiales.

Descubrir Tesoro

Al Navegar o Explorar, es posible que los Barcos o Exploradores descubran fichas de Tesoro en las posiciones de Campamento. Cuando un Barco o Explorador caiga en una posición de Campamento o la sobrepase podrá elegir entre coger la ficha de Tesoro o mover el Barco Pirata como se explica más adelante.

Coger el Tesoro

El jugador activo podrá coger la ficha de Tesoro de la posición de Campamento y colocarla junto a su tablero personal. Al hacerlo obtendrá 3 Monedas del suministro. Esas Monedas se obtienen inmediatamente, de modo que pueden usarse para pagar cualquier coste durante esa misma acción.

Mover el barco Pirata

Si el jugador activo decide dejar la ficha de Tesoro en el tablero o si no hay ninguna ficha de Tesoro en la posición de Campamento, podrá mover el Barco Pirata. Lo cogerá del suministro o del tablero y lo colocará en la Región Oceánica que elija. Una Región Oceánica es la zona que se encuentra entre dos indicadores de penalización por demora, exceptuando la que contiene la posición inicial de la Ruta Oceánica (como se ve en la imagen). El Barco Pirata se coloca cerca de la Ruta Oceánica pero fuera de ella. De este modo se indica en qué Región Oceánica se encuentra.

Juego Base

Expansión Fireland

Ataque de los Piratas

Tras cada Fase de Recompensa, todo jugador cuyo Barco esté en la misma Región Oceánica que el Barco Pirata sufrirá un ataque. Cada jugador que sufra un ataque perderá 2 Monedas, y otras dos por **cada una** de las fichas de Tesoro que tenga junto a su tablero personal. Los jugadores estarán obligados a desprenderse de sus Monedas si las tienen, y por cada Moneda que no puedan pagar perderán en su lugar 1 punto de victoria (hasta llegar al mínimo de 0 puntos de victoria en el marcador correspondiente). Cada jugador que sufra un ataque devolverá todas sus fichas de Tesoro a la caja.

Importante: El Barco Pirata solo se mueve cuando un jugador decide dejar una ficha de Tesoro en el tablero, cuando no hay ficha de Tesoro en un Campamento o cuando se activa la loseta de Acción Especial de Pirates. Eso significa que el Barco Pirata puede atacar la misma Región Oceánica durante varias rondas consecutivas si ningún jugador lo ha movido.

Loseta de Acción Especial de Pirates

Al llevar a cabo la Acción Especial de Pirates (P1), el jugador activo obtendrá 2 Monedas y podrá mover el Barco Pirata según se indica en el apartado «Mover el Barco Pirata».

Cartas de Tripulación de Pirates

Esta expansión añade cuatro nuevas cartas de Tripulación:

P1 - El jugador podrá llevar a cabo dos acciones de Estudiar Especímenes del Museo según se explica en el reglamento del juego base, pero sin que se apliquen las penalizaciones en Monedas.

P2 - El jugador podrá devolver cualquier trabajador de su color que haya colocado a cualquier espacio vacío para trabajadores que haya en su tablero personal. Ese trabajador podrá volverse a colocar durante la misma ronda siguiendo las reglas habituales de colocación.

P3 - El jugador podrá obtener hasta 2 losetas de Objetivo que elija del montón de Objetivos descartados.

P4 - El jugador podrá obtener toda recompensa que corresponda al Campamento que elija de entre todos los del tablero. Podrá hacerlo sin que se aplique ninguno de los costes y no colocará ninguna Tienda. Podrá elegir un Campamento incluso si todas sus posiciones para Tiendas están ocupadas.

Scenarios (Escenarios)

Miniexpansión

Componentes

4 Losetas de Objetivo del Beagle
3 Losetas de Acción Especial
4 Cartas de Tripulación
4 Cartas de Escenario
4 Losetas de Objetivo (2 plateadas y 2 doradas)

Resumen de Escenarios

Cada carta de Escenario propone a los jugadores una experiencia de juego especial por su diseño. En lugar de elegir componentes al azar durante la preparación, los jugadores utilizarán componentes elegidos a propósito para llevar la experiencia en una dirección concreta.

Preparación

Ninguna de las cartas de Escenario de esta expansión (se distinguen por el icono del estandarte rojo) es compatible con la expansión Fireland. Los jugadores pueden elegir la carta de Escenario que corresponda a la experiencia de juego que deseen, o bien coger una al azar del montón. Durante la preparación de la partida, tendrás que colocar ciertos componentes concretos en lugar de elegirlos al azar. Usa los números que aparecen en las cartas de Escenario como referencia para colocar el número adecuado de losetas de Acción Especial, Correspondencia y Objetivo del Beagle en su lugar correspondiente del tablero. Ten en cuenta que las losetas de Correspondencia, que se indican de izquierda a derecha, se colocan en el tablero de arriba abajo.

Nuevas Cartas de Tripulación

B1 - El jugador podrá elegir una Tienda de su color que ya hubiera colocado y llevar a cabo las acciones correspondientes como si la acabara de colocar por primera vez. Obtendrá además una ficha de Conocimiento Temporal.

B2 - El jugador podrá llevar a cabo una acción de Navegación de valor 5.

B3 - El jugador podrá llevar a cabo una acción de la Academia sin pagar ningún coste en Monedas por el Sello de Lacre elegido ni por colocarlo en su tablero personal. Obtendrá además 3 puntos de victoria.

B4 - El jugador podrá adelantar dos posiciones su indicador de la Teoría de la Evolución y obtendrá 5 Monedas.

Descripción de Escenarios

B1 - Investigar Especímenes y escribir Correspondencia pasan a ser los aspectos más importantes.

B2 - Propone varias maneras de obtener Monedas, lo cual facilita conseguir fichas de Lente y colocar trabajadores en apartados del Diario que no estén ocupados.

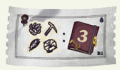
B3 - Se centra en potenciar la Exploración y la Navegacíon, además de habilitar bonificaciones en los tableros personales.

B4 - Obtener Sellos de Lacre y colocar Tiendas pasan a ser los aspectos más importantes.

Preparación de las nuevas Losetas y Cartas

Baraja las nuevas losetas de Objetivo del Beagle, losetas de Acción Especial, losetas de Objetivo y cartas de Tripulación junto con los componentes correspondientes del juego base antes de empezar a preparar la partida. Todos estos componentes son compatibles con todas las demás expansiones.

Nuevas Losetas de Objetivo del Beagle



B1 - Cada jugador obtiene 3 puntos de victoria por cada ficha de Espécimen que haya en su tablero personal.

B2 - Cada jugador obtiene 2 puntos de victoria por cada Sello de Lacre que haya en su tablero personal, incluidos los que hayan conseguido durante la preparación.

B3 - Cada jugador obtiene 8 puntos de victoria por cada uno de sus trabajadores que haya conseguido la distinción de plata al tener 4 Sellos de Lacre o más.

B4 - Cada jugador obtiene 2 puntos de victoria por cada icono de libro en el que haya caído o que haya sobrepasado en el Marcador de la Teoría de la Evolución.

Nuevas Losetas de Acción Especial

B1 - Obtienes 2 Monedas por cada ficha de Espécimen que haya en tu tablero personal, hasta un máximo de 10.

B2 - Obtienes 2 puntos de victoria por cada Tienda que hayas colocado.

B3 - Puedes gastar 1 ficha de Conocimiento Temporal para superar cualquier carta de Tripulación que no hayas superado y obtener su recompensa.

Nuevas Losetas de Objetivo

El jugador debe haber colocado 1 Explorador en la Ruta Insular marcada con el icono de un explorador y un círculo.

El jugador debe tener al menos un trabajador que haya obtenido la distinción de plata al tener 4 Sellos de Lacre o más.

El jugador debe tener al menos un trabajador que haya obtenido la distinción de oro al tener 6 Sellos de Lacre.

El jugador debe tener al menos un explorador en la posición final de una Ruta Insular.

Cartas de aventura

Aventuras marítimas

1 Mareo
Tienes escalofríos y te sientes aletargado y con náuseas.

A. *Sales a la cubierta a tomar el aire.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 2 fichas de conocimiento temporal y 2 monedas.

B. *Aguantas el tirón y te centras en tu trabajo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para realizar 2 acciones de correspondencia de 2 sellos cada una y tomar la ficha de aventura marítima.

2 Vómitos
Estás demasiado débil y cansado para salir de la cama.

A. *Cierras los ojos e intentas descansar.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para obtener 4 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura marítima.

B. *Lees tus libros en la cama.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para realizar 2 acciones de academia con un descuento de 2 monedas cada una.

3 Tormenta
El temporal hace que un bote salvavidas golpee constantemente contra el casco.

A. *Cortas las cuerdas del bote para proteger el casco y tus pertenencias.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y tomar la ficha de aventura marítima.

B. *Te concentras en otras tareas y esperas a que remita la tormenta.*
Retrocede 2 casillas en el indicador de la teoría de la evolución para obtener 3 de tiempo.

4 Cañones
Una fortaleza costera ha disparado sus cañones contra tu barco.

A. *Sigues adelante, evitando el ataque.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 8 monedas y 2 puntos de victoria.

B. *Detienes el barco y muestras la bandera blanca para rendirte.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para obtener 2 monedas y tomar la ficha de aventura marítima.

5 Iceberg
Un iceberg flota a la deriva en dirección a un bote salvavidas con tripulantes.

A. *Mantienes el rumbo e intentas rodearlo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 2 puntos de victoria y avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución.

B. *Haces virar el barco y cambias de rumbo: es demasiado peligroso.*
Retrocede 3 espacios con tu barco en la misma ruta marítima que el HMS Beagle para retroceder 2 casillas en el indicador de tiempo y tomar la ficha de aventura marítima.

6 Hielo
El océano se está congelando y puede que el barco se quede varado.

A. *Sigues adelante y encuentras la manera de atravesar el hielo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 5 puntos de victoria y realizar 1 acción de navegación de hasta 2 casillas.

B. *Vuelves a la costa y pasas el invierno investigando con lo que llevas a bordo.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para obtener 1 objetivo y tomar la ficha de aventura marítima.

7 Varado en la orilla
El barco se ha quedado varado en la orilla del río Santa Cruz y necesita reparaciones.

A. *Te quedas a bordo y reparas el barco.*
Gasta 1 ficha de conocimiento temporal para retroceder 1 casilla en el indicador de tiempo.

B. *Exploras las tierras de alrededor.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para realizar 1 acción de exploración de hasta 2 casillas y tomar la ficha de aventura marítima.

8 Espejismo
Te has perdido al seguir lo que ha resultado ser un espejismo.

A. *Te centras en estudiar lo que has reunido hasta ahora mientras recuperas el rumbo.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de academia y tomar la ficha de aventura marítima.

B. *Contratas a un guía de la zona para recuperar el rumbo correcto.*
Paga 2 monedas para retroceder 2 casillas en el indicador de tiempo.

9 Marejada
Hay un espécimen raro en el arrecife, pero las condiciones hacen difícil acercarse a él.

A. *Sigues adelante y capturas el espécimen a pesar del riesgo.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para estudiar 1 espécimen de la misma ruta que tu explorador.

B. *Te olvidas del espécimen y tomas notas desde la distancia.*
Gasta 2 puntos de victoria para realizar 1 acción de correspondencia de 1 sello postal y tomar la ficha de aventura marítima.

10 Otro barco
Tu vigía ha localizado otro barco que parece estar pidiendo ayuda.

A. *Cambias de rumbo y te diriges hacia el barco para ofrecerles ayuda.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 4 monedas y 4 puntos de victoria.

B. *Ignoras el barco y sigues tu camino.*
Gasta 3 monedas para retroceder 2 casillas en el indicador de tiempo y tomar la ficha de aventura marítima.

Aventuras terrestres

1 Revuelta
Tu expedición es asaltada por una revuelta de los nativos.

A. *Luchas contra ellos y proteges tus equipos científicos.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 2 fichas de conocimiento temporal y 4 puntos de victoria.

B. *Te retiras y escribes a las autoridades locales pidiendo ayuda.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de correspondencia de 1 sello y tomar la ficha de aventura terrestre.

2 Especímenes perdidos
Algunos de los especímenes que has recolectado se han precipitado al fondo de un barranco.

A. *Desciendes con cuidado al barranco para recuperarlos.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Dejas los especímenes donde están y continúas el viaje.*
Retrocede 2 casillas en el indicador de la teoría de la evolución para realizar 1 acción de navegación de hasta 3 casillas.

3 Fuego
¡Tú refugio está en llamas!

A. *Intentas apagar el fuego.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 8 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Huyes del refugio y buscas ayuda.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para obtener 2 fichas de conocimiento temporal.

4 Balsa dañada
Tú única balsa sufre daños graves.

A. *La abandonas y sigues a pie.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla y paga 2 monedas para realizar 1 acción de exploración de hasta 2 casillas y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Te centras en arreglar la balsa hasta que vuelva a estar operativa.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para realizar 1 acción de navegación de hasta 2 casillas y obtener 2 fichas de conocimiento temporal.

5 Catarro
Has pillado un catarro y los nativos te han ofrecido un remedio local.

A. *Usas su remedio y continúas tu viaje.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para desbloquear 1 espacio de lente sin pagar el coste.

B. *Vuelves a tu barco para utilizar tus propios medicamentos y descansar.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para obtener 1 objetivo y 3 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

6 Burros
Al volver de un paseo descubres que tus burros han desaparecido.

A. *Intentas llamarlos y esperas a que vuelvan.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para obtener 6 monedas.

B. *Compras burros nuevos a los nativos y continúas con el viaje.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas y paga 3 monedas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución, obtener 5 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

7 Bandidos
Unos bandidos os han retenido y no dejarán que os marchéis hasta que les paguéis.

A. *Atiendes a sus exigencias y entregas tus monedas.*
Paga 3 monedas para obtener 1 ficha de conocimiento temporal y 2 puntos de victoria.

B. *Intentas negociar con ellos.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para obtener 4 monedas y 4 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

8 Derrumbe
Un derrumbe ha destruido el camino.

A. *Sorteas los obstáculos cargando con todo el equipo a cuestas.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Tomas un camino distinto.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para obtener 1 objetivo y 2 puntos de victoria.

9 Camino secreto
Uno de los nativos te muestra un atajo para llegar a tu destino.

A. *Ignoras sus consejos y sigues por donde ibas.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución, obtener 4 puntos de victoria y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Sigues su consejo y tomas el atajo secreto.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución.

10 Terremoto
Un fuerte terremoto asola la región, abriendo el suelo a su paso y destruyendo tu campamento.

A. *Sigues tu camino intentando evitar los posibles riesgos.*
Avanza tu ficha de tiempo 4 casillas para avanzar 3 casillas en el indicador de la teoría de la evolución y obtener 4 puntos de victoria.

B. *Vuelves al barco y navegas hacia otra región que explorar.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de navegación de hasta 1 casilla y tomar la ficha de aventura terrestre.

11 Perdido
Te das cuenta de que tu brújula ya no funciona correctamente y, como resultado, te has perdido.

A. *Vuelves sobre tus pasos hasta el punto de partida.*
Avanza tu ficha de tiempo 1 casilla para realizar 1 acción de navegación de hasta 1 casilla y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Sigues adelante intentando encontrar el camino correcto.*
Avanza tu ficha de tiempo 2 casillas para realizar 1 acción de exploración de hasta 1 casilla y obtener 3 puntos de victoria.

12 Bebedizo
Un guía espiritual de la zona te ofrece un brebaje para levantarte el ánimo.

A. *Aceptas el presente y te lo bebes.*
Avanza tu ficha de tiempo 3 casillas para colocar 1 sello de lacre especial (morado) sin coste y tomar la ficha de aventura terrestre.

B. *Rechazas el brebaje y sigues tu camino.*
Gasta 2 puntos de victoria para obtener 4 monedas.